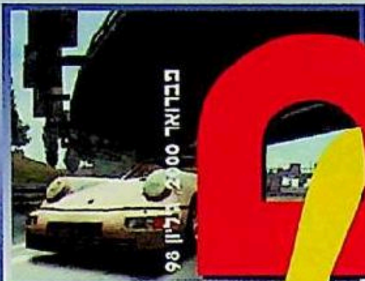

פברואר 2000 גליון 98

מחשבים וכיף

ירחון המחשבים המוביל לנוער ולמשפחה











Microsoft® Windows® 2000

השקת המילניום



- סדנאות "מחשבים וכיף" בחופשת הפסח, אסור להחמיץ (פרטים בעמוד 3, 11)
- זה רעיון - המדור למתכנתים הצעירים



מחיר 29.00 ש"ח (כולל מע"מ) (כולל תקליטור
באילת 24.80 ש"ח ISSN 2970-7287

השילוב המנצח
Microsoft® Press
ופוקוס־מחשבים

התוספת המתבקשת לכל תוכנה של Microsoft

הוצאת פוקוס מחשבים, הגדולה והמקצועית ביותר בישראל עם המגוון הרחב של ספרי מחשב לכל רמה, מציעה לכם את רבי-המכר העולמיים של Microsoft Press בתרגום האיכותי ביותר והמותאם לישראל.



טלפן עכשיו לקבלת פרטים על מבצע החודש!

הוצאת פוקוס מחשבים
ספרי המחשב הנקראים ביותר!

מוקד הזמנות וקבלת קטלוג מפורט חינם
03-6773898
אתר האינטרנט: www.focus.co.il
דואר אלקטרוני: focus@focus.co.il
ת"ד 863 ר"ג, 52108 • פקס: 03-5746513

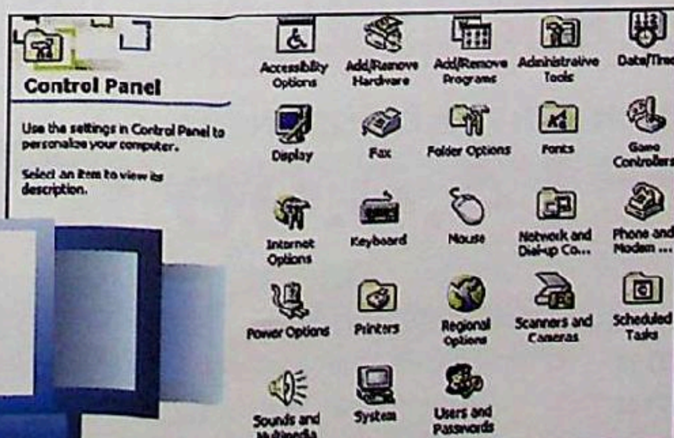

אל תפסח
על המחשב
5% הנחה
לנרשמים עד
ה-5 במרץ

תוכן העניינים

"מחשבים וכיף" ירחון המחשבים לכל המשפחה שנה ט', גיליון 97, ינואר 2000, תש"ס

השקת המילניום
Windows 2000

עמ' 6



מחשבים וכיף
ירחון המחשבים המוביל לנוער ולמשפחה

קוראים יקרים!!

השקת Windows 2000 על ידי חברת מיקרוסופט מסמנת יותר מכול את המעבר של עולם המחשוב למאה העשרים ואחת. רק לפני עשור ואף פחות, הסתפקנו ב-DOS מערכת הפעלה, שבזמנה נחשבה למערכת הפעלה גאונית, אך כיום היא נראית לנו כה פרימיטיבית, שלעתים קשה להאמין שבכלל היינו מסוגלים להשתמש בה. גם הופעת תוכנת החלונות בתחילת שנות ה-90, שהתבססה עדיין על ה-DOS, הייתה כה פשוטה שמשתמשי מחשבי המקינטוש הוותיקים, שהיו רגילים לסביבת חלונות רב-משימתית, טענו שתוכנת החלונות הראשונית איננה בכלל תוכנת חלונות.

חלונות 95 שהופיעה לאחר מאמצים אדירים של חברת מיקרוסופט, היוותה את תחילת השינוי בגישה למערכת ההפעלה בפרט, ולהפעלת המחשב בכלל. לא עוד הפרדה בין תוכנה לחומרה, אלא ראייה כוללת של המערכת והתייחסות מיוחדת למשתמש שאינו בקיא במחשבים.
הרחבת מעגל המשתמשים, מורכבות החומרה והתוכנה ומעל לכול, החדירה המסיבית של האינטרנט כמעט לכל בית, חייבו את חברת מיקרוסופט להיערכות מיוחדת ולהתאמת מערכת ההפעלה החדישה לעולם האינטרנטי.

ב-Windows 2000 מנסה חברת מיקרוסופט, השולטת כמעט ללא עוררין על מערכות ההפעלה, לתקן את כל הליקויים והחסרונות שאפיינו את חלונות 95 ו-98.

אנו מקווים שהבטחות אלו יתקיימו וכולנו ניהנה מעבודה יעילה ונוחה יותר במחשב ומגישה ידידותית למרחבים הווירטואליים של רשת האינטרנט.
הצרכן הביתי בוודאי שלא ירגיש בזמן הקרוב בשינוי שמחוללת מערכת Windows 2000. השימוש בחלונות 98 או בחלונות 95 עדיין מספק את רובנו, וגם אם לעתים אנו חורקים שיניים על כל נפילה בלתי צפויה של מערכת ההפעלה, הרי שרוב הזמן אנו נהנים ממערכת הפעלה המקילה מאוד על עבודתנו.

אך בדומה למהפך שחל עם הופעת חלונות 95, אנו מעריכים שגם אם אין הכרח בכך, בתוך זמן לא רב יחסית, תיהפך חלונות 2000 למערכת ההפעלה המובילה והשלטת בעולם התקשוב.

עם השקת חלונות 2000, אנו כמובן שואלים את עצמו כצרכנים, עד מתי יילך ויתקצר הזמן שבין גרסה לגרסה, דבר שגורם לנו להוצאות ניכרות. מדוע, למשל, כל אלה שרכשו את מערכת ההפעלה באופן חוקי, אינם יכולים לרכוש במחיר סמלי או אולי להוריד את חלונות 2000 מהאינטרנט, ובכך לחסוך מאות שקלים הנגבים מאתנו, לדעתנו, ללא כל הצדקה.

יש להניח, שרק כאשר תהפוך מערכת ההפעלה למוצר בר תחרות, תיתכן אפשרות כזאת שכיום היא בלתי מציאותית לחלוטין.

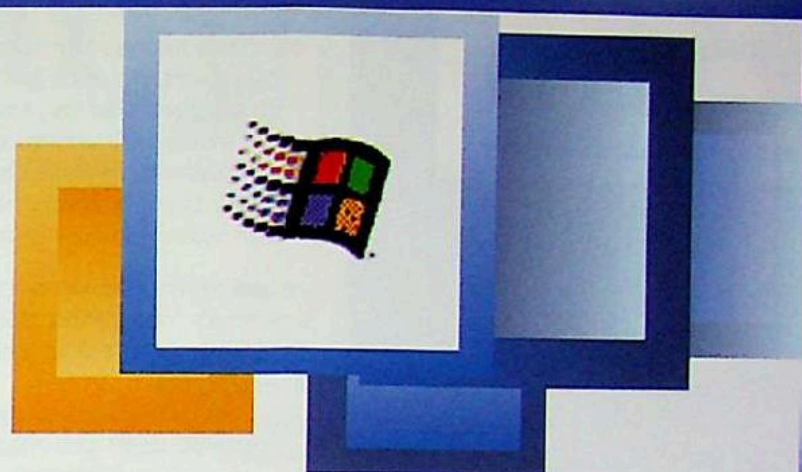
ומעולמות מיקרוסופט לחגיגות "מחשבים וכיף", לכבוד גיליון המאה שלנו שיופיע בחודש אפריל.
אנו פונים לכל קוראינו שישלחו אלינו כל חומר שנראה להם מעניין ומתאים לפרסום בגיליון המאה החגיגי. כמו תמיד ב"מחשבים וכיף", השיתוף איתכם, קוראים יקרים, חשוב לנו, ואנו מזמינים את כולכם לתרום לגיליון המאה, בכתבות, בהתרשמויות, ברעיונות, בטיפים, ואם תרצו - לוותיקים מבין קוראינו - גם בנוסטלגיה.

בגיליון הבא נפרסם פרטים על המבצעים המיוחדים שלנו לקראת גיליון המאה וגם על הצ'ופרים המיוחדים הממתינים למאות מנויים ותיקים שמלווים את "מחשבים וכיף" מזה כעשר שנים.

קורס המדריכים וגם סדנאות פסח מחכים לכם עם הרבה הפתעות, וכיוון שמדובר במחזור אחד בלבד, מספר המקומות המוגבל אינו מאפשר לקלוט את כל הפונים. לכן, לכל אלה שאינם רוצים להחמיץ את ההרשמה, אנו מציעים למהר ולהירשם עוד היום.
כולנו מחכים לכם.

שלכם,
בנימין פיינשטיין,
עורך "מחשבים וכיף"

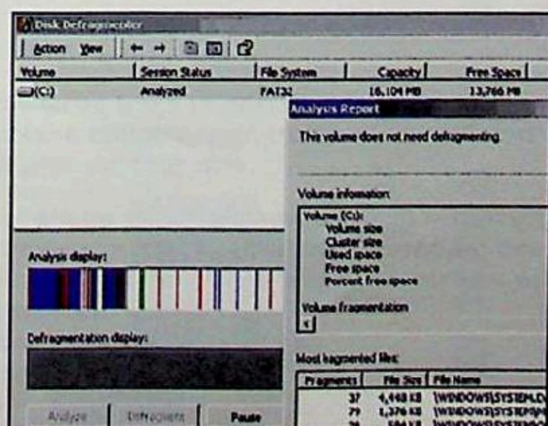
כתובת המערכת ומחלקת מודעות:
מערכת: ת.ד. 1487 רחובות
טל: 08-9364994, פקס: 08-9364786
E-mail: comfun@inter.net.il

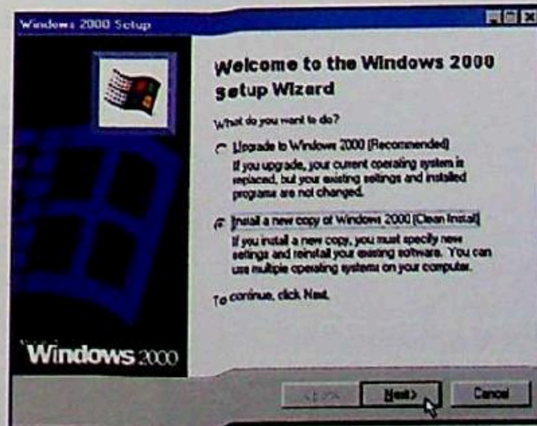


השקת המילניום

DOWS 2000







יותם הרחול, ניר קוריס



עבר קרוב

התחלנו במערכת קומודור, עברנו ל-*Dos* (שכולנו מכירים, ושהייתה מערכת ההפעלה הנמכרת ביותר באותה עת), משם - למערכת ההפעלה *Windows 3.1* ואחר כך ל-*Windows 3.11 For Workgroups*.

ואז הופיעה מערכת ההפעלה שחוללה את המהפך - *Windows 95*.

זו הייתה מערכת ההפעלה הראשונה ל-*PC* שאפשרה עבודה בממשק *23Bit* וכללה תוספות משמעותיות אחרות.

לאחר המהפך של *Windows 95*, היה השטח כבר מוכן לגרסה הבאה של חברת מיקרוסופט, ששלטה ללא עוררין (ושולטת אף כיום) בתחום מערכות ההפעלה.

מיקרוסופט השיקה את *Windows 98* בתרועה גדולה ומבטיחה. *Windows 98* שמה דגש על הפעילות באינטרנט, ואפשרה גישה ישירה לאינטרנט באמצעות החלונות הסטנדרטיים של *Windows*.

כל הממשק היה בתבנית של דפדפן אינטרנט, דבר שגרר אחריו תביעה משפטית כואבת למיקרוסופט, שנאלצה להסביר לעולם - שהכול למען הידידותיות והנוחות.

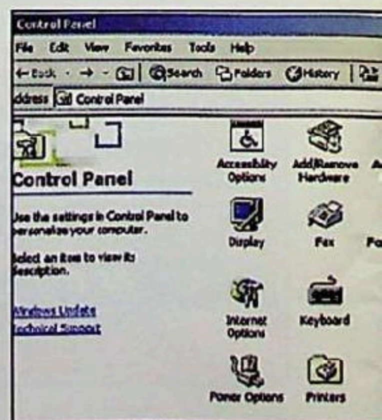
כן הצליחה מיקרוסופט לדחוק לפינה את *Netscape*, ששלטה עד אז בתחום דפדפני האינטרנט. שכן, כל מי שרכש את מערכת ההפעלה של מיקרוסופט, קיבל בתוכה דפדפן מובנה, גם אם הוא לא רצה בכך.

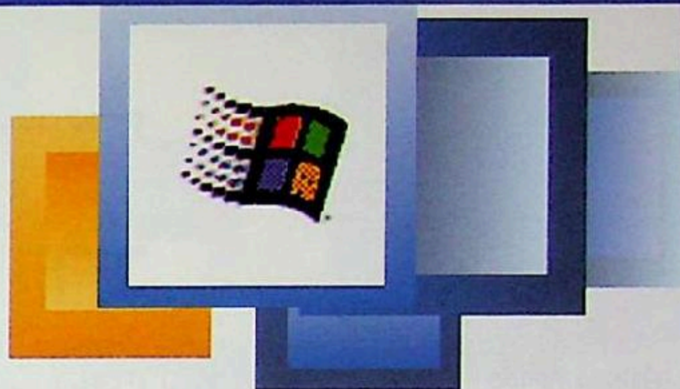
מיקרוסופט ידעה שלא די ב-*Windows 98* ושיש להמשיך בסדרת מערכות ההפעלה שלה, תחת הסיסמה:

"ידידות - זו התוכנה הבולטת שלנו."

ב-17 בפברואר השיקה מיקרוסופט את מערכת ההפעלה *Windows 2000* בטקס חגיגי כלל-עולמי.







פריצת דרך

זו תהיה, כנראה, מערכת ההפעלה השולחנית והניידת הטובה ביותר שהכרנו עד כה.
המערכת החדשה מיועדת להחליף את Windows 95 כמערכת ההפעלה התקנית למחשבים אישיים.
Windows 2000 היא מערכת ההפעלה הפשוטה והאמינה ביותר מכל משפחת מערכות ההפעלה Windows, כיוון שהיא משלבת את רכיבי האמינות, האבטחה והניהול של Windows NT עם ממשק משתמש ידידותי, אפילו יותר מזה של Windows 98.

בין אם אתם מנהלים את ענייניכם במחשב עצמאי, או מקיימים את פעילותכם ברשת מקומית או ברשת העולמית, (nternet), לדעתם של מומחי מיקרוסופט, Windows 2000 מגדילה את עוצמת המחשוב השולחנית שלכם, ובתוך כך, מקטינה את עלויות התפעול.

המטרה הראשונה במעלה של מיקרוסופט היא ליצור מערכות הפעלה קלות לשימוש.

Windows 2000 - ממשיכה נאמנה של המסורת הזאת.

לדעתם של מומחי מיקרוסופט, Windows 2000 היא מערכת הפעלה פשוטה מאוד להתקנה, לעבודה במחשב, לטיפול בהגדרות המערכת ולדפדוף באינטרנט.

היא -

- מתבססת על היתרונות המסורתיים של Windows NT, הודות **לאבטחה מבוססת-תקנים, אמינות ברמה תעשייתית וביצועים משופרים.**
- כוללת את מיטב הרכיבים של Windows 98, מעניקה תמיכה שאין דומה לה גם במחשב נייד ומאפשרת לנצל את היתרונות שמציעים התקני החומרה של הדור הבא.
- מספקת **מצע שולחני בר-ניהול**, קל יותר לשליטה, להטמעה ולתמיכה.
- **מסייעת בהעלאת פריון העבודה של** המשתמשים, באמצעות ממשק פשוט ונבון יותר.
Windows 2000 מפשטת את הממשק המוכר של Windows, על-ידי ארגון פשוט יותר של שולחן העבודה ושל התפריט התחל (Start). נוסף על הסרת פריטים לא-חיוניים משולחן העבודה, Windows 2000 מציגה רכיב חדש לגמרי שנקרא תפריטים אישיים (Personalized Menus).
הרכיב החדש מתאים את תפריט התחל לסגנון העבודה של המשתמש, בהציגו את היישומים הנמצאים בשימוש תדיר בלבד. אלגוריתם מוכלל מנטר בקביעות את השימוש בתכניות, בקיצורי דרך ובקבצים שהמשתמש ניגש אליהם דרך תפריט התחל.
- **מאפשרת להתאים את תצורת המחשב והגדרותיו בצורה קלה ופשוטה.**
אשפים חדשים הופכים את מלאכת ההגדרה וההתקנה של Windows 2000 למטלה ברורה ובהירה.
הטכנולוגיה החדשה, MultiLanguage, מספקת אפשרויות חסרות תקדים למשתמשי קצה ולמנהלני מערכת.

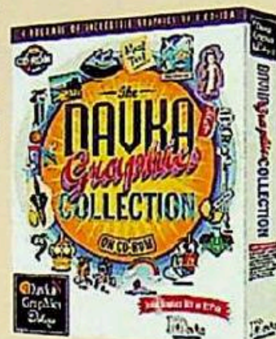
המשך בעמוד 10

חוגגים את האירוע

ב-17.2.2000, התקיים בסן פרנציסקו אירוע ההשקה העולמי של Windows 2000 כהפקת ענק עם שחקנים ואמנים בינלאומיים ששולבו בהדגמות של המערכת החדשה.
את האירוע פתחו ראשי מיקרוסופט, וביניהם המנכ"ל היוצא, ביל גייטס, והנכנס, סטיב באלמר.
במקביל להשקה ב-123 מדינות ברחבי העולם, התקיים אירוע דומה בסינרמה בת"א, בהשתתפות אמנים ובהדגמות חיות.

ת"ת כנגד כולם

מאגרי התמונות היהודיות,
של חברת דוקא האמריקאית, החברה המובילה בעולם ליצור ושיווק מאגרי מידע, משחקים ותוכנות ביהדות



אוסף 1 - 400 ש"ח

אוסף 2 - 400 ש"ח

אוסף 3 - 300 ש"ח

תמונות מנופי הארץ - 200 ש"ח

משחקים

סוכות - 80 ש"ח

חנוכה - 80 ש"ח

פסח - 120 ש"ח

נקדנית:
תוכנת הניקוד המשוכללת ביותר העובדת עם מספר רב של מעבדי תמלילים:

1100 ש"ח

אוצר ההלכה והמנהג -
מאגר ההלכה המשוכלל ביותר הכולל קישורים ומפתחות.
כולל תנ"ך וגימטריה משוכללת.
רמב"ם, טור ושוחן ערוך. משנה ברורה, בן איש חי, קצור שולחן ערוך, שולחן ערוך הרב מנהגי חת"ם, סופר מנהגי כתב סופר ועוד הרבה ...



כתבי ברסלב -
תנ"ך+ גימטריה, תוכנת חיפוש מהירה, עשרות ספרי ברסלב, תמונות ונעימות

149 ש"ח



כתבי הרב קוק -
הרב הראשי הראשון של ארץ ישראל.
התוכנה מכילה את רוב כתביו של הרב.
אורות אורות הקדש
אגרות קדש ועוד הרבה...

במחיר: 600 ש"ח



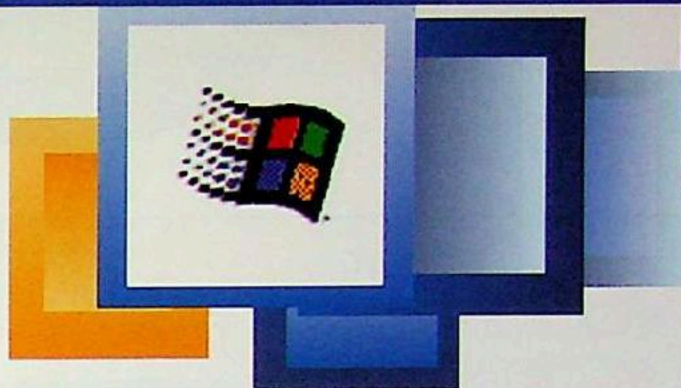
הספריה התורנית הממוחשבת
התנך ומפרשיו, תלמוד בבלי וירושלמי, ספרי פסק, מחשבה, מוסר, חסידות תניא, ומהר"ל, משנה ומפרשיה, מדרשי הלכה ואגדה, ילקוט שמעוני, ספרי ר' צדוק הכוהן מלובלין, ספרי מוסר ועוד.
$299 במבצע 900 ש"ח
התוכנה עומדת לצאת במהדורה חדשה, המחיר החדש יעלה למחיר המקורי אולם המזמינים כעט יזכו ליהנות מהמחיר שבמבצע.

במבצע 900 ש"ח

כתבי חב"ד
גירסה ראשונה משוכללת של כתבי חב"ד הכוללת קישורים, ביוגרפיה ועוד

420 ש"ח

ת.ד. 40 קרני שומרון 44855, טל: 09-7920838, פקס 09-7920837, פלפון: 052-424305
E-mail: gdov@netvision.net.il



המשך מעמוד 8

■ **מאפשרת תמיכה חדשנית במחשוב נייד.**
Windows 2000 מציעה למשתמשי מחשבים ניידים שיפורים בממשק המשתמש, כגון:
דרך פשוטה וקלה לניהול ולסנכרון מסמכים לא-מקוונים, יידוע משופר על מצב המערכת ומנהל סנכרון עדכני לניהול כל המסמכים ודפי ה-Web המקוונים.

■ **מעניקה את חוויית האינטרנט הטובה ביותר.**
טכנולוגיית IntelliSense הופכת את רוב משימות ה-Web לאוטומטיות:
AutoComplete - משלימה בעצמה כתובות URL.
AutoCorrect - (תיקון שגיאות אוטומטי) מתקנת שגיאות הקלדה פשוטות, כגון //:htttp או ??:http.
IntelliForms - משחזרת נתונים של טופסי Web, כגון, שם וכתובת.

זיהוי נכון של הגדרות הרשת מאפשר חיבור ללא תקלות, אפילו כשעוברים מרשת מקומית לחיבור באמצעות חיוג.

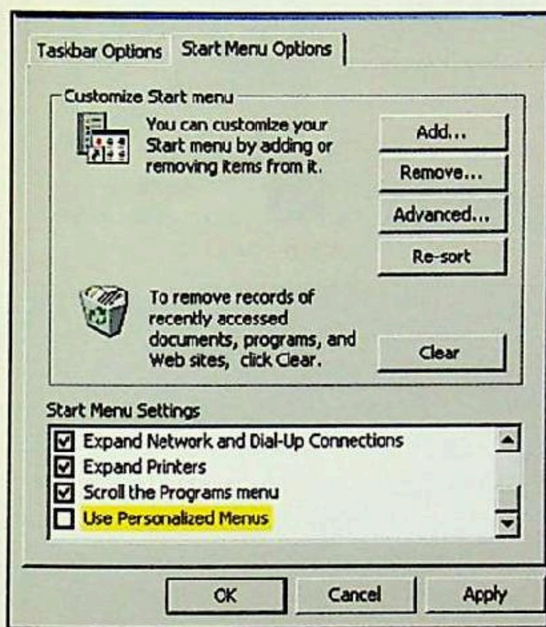
■ **מספקת תמיכה בהתקנים חדשים**
Windows 2000 Professional תומכת ביותר מ-7000 התקנים, כולל התקנים שלא נתמכו בעבר על-ידי Windows NT Workstation 4.0, כגון:
מדפסות ישנות רבות, סורקים ומצלמות דיגיטליות.
התמיכה בתאימות ההתקנים של המערכת החדשה גבוהה ב-60% מזו של Windows NT 4.0.

■ **קלה להטמעה**
Setup Manager ו-System Preparation Tool המשולבים במערכת, מסייעים למנהלי מערכות מידע להטמיע את Windows 2000 Professional במהירות וללא תקלות - אתם מהגרים ממערכת הפעלה שולחנית כלשהי ממשפחת Windows? אין בעיה.

■ **קלה לניהול ולתמיכה**
תכניות שירות וכלים מוכללים, כגון: Computer Manager, Windows Installer והתקני ניהול גרסאות, מאפשרים למנהלי טכנולוגיית המידע לבצע את עבודתם ביתר קלות, ומפחיתים את עלויות התמיכה של הארגון.
אך גם/צללים במערכת.

בארה״ב **המחיר** עדיין גבוה (אולי כדאי להמתין מעט!).
דרישות המערכת הגבוהות הן מכשול הקיים בדרך להתקנת המערכת.

המשך בעמוד 12



עוד לא יצא, וכבר - וירוס.



חברת תוכנת האנטי-וירוס, F-Secure, הודיעה כי - קיבלה דוגמאות של וירוסים ראשונים אשר תוכננו להזיק למערכת ההפעלה המיועדת של מיקרוסופט - Windows 2000.
כמו כן, נמסר מהחברה הנ״ל, כי הווירוס מיועד לפעול בסביבת חלונות 2000 בלבד, ואינו פעיל תחת מערכות הפעלה קודמות של מיקרוסופט.
קרוב לוודאי שמפתחי הווירוס פיתחו אותו לצורך חשיפה עולמית, ופחות לעניין גרימת נזק, כן על פי גורמים בענף.

רשיון נהיגה, יש לך? עוד לא, אבל...

מדריך צעיר למחשבים תוכל להיות בקרוב אם תבוא ל:

קורס מדריכי מחשב צעירים

של "מחשבים וכיף"

בחופשת פסח בין ה- 10/04/2000 – 14/04/2000

הבטח את מקומך לקראת הפעלת סדנאות החופש הגדול בקיץ

מספר המקומות מוגבל (40 משתתפים)

גיל מינימום: בוגרי כיתות ח' עד י"א

מיסרו בעת ההרשמה פרטים על כישוריכם:

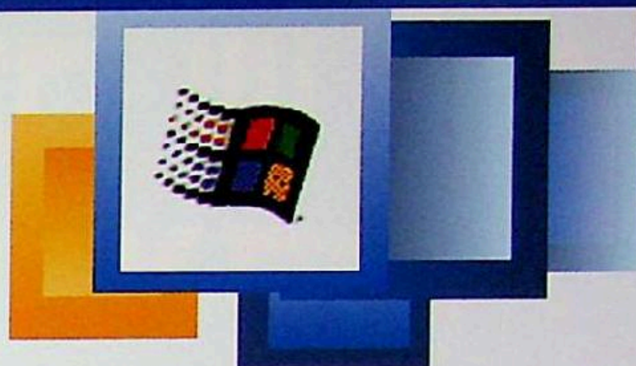
- השתתפות בסדנאות "מחשבים וכיף"
- הדרכה בתנועת נוער
- חוגי מחשבים
- ידיעות בתוכנות וחומרה
- השתתפות במיזמי מיחשוב (בבית הספר ועוד),
- הקמת אתרי אינטרנט



הרשמה מוקדמת עד 10/02 מבטיחה:

- 7% הנחה
- 5 תשלומים (במקום תשלום אחד)
- לבנות: הנחה מיוחדת

להרשמה: 08-9364994



ראיון עם ירון אלי, מנהל מוצרי חלונות 2000 במיקרוסופט ישראל

Windows 2000 - הקידמה במיטבה

ירון אלי, מנהל מוצרי חלונות 2000 במיקרוסופט ישראל, מדבר על הסטנדרטים החדשים שמציבה מערכת ההפעלה החדשה, על השילוב שהמערכת משלבת בין נוחות השימוש והידידותיות של Windows 98 לבין העוצמה והיציבות של Windows NT, ומדגיש את היותה מערכת ההפעלה של הדור הבא, בעיקר בגלל האינטרנט.

יציבות מעל לכול

"ללא ספק, זוהי קפיצת דרך מהותית בתחום מערכות ההפעלה, גם ביציבות."

כך מגיב מנהל המוצר של Windows 2000 בישראל, ירון אלי, בן 31, כשאנו שואלים אותו על יציבותה של מערכת ההפעלה החדשה של מיקרוסופט.

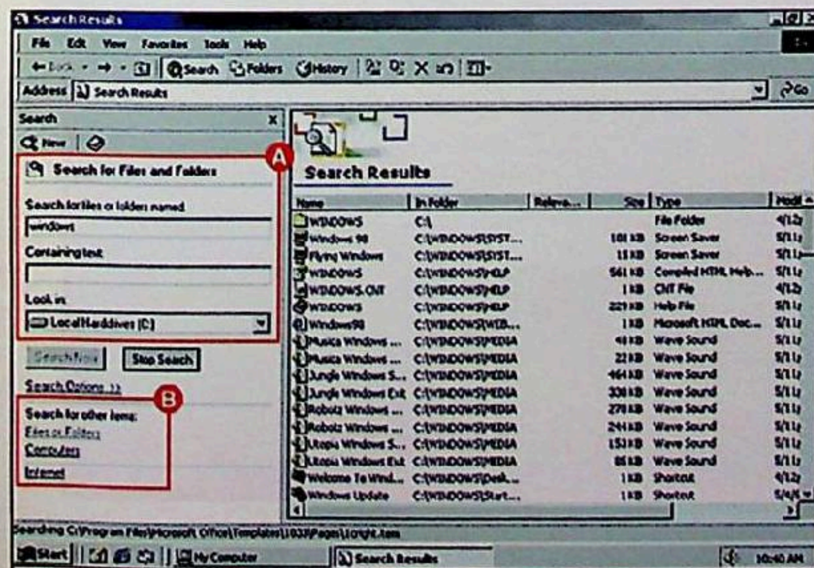
ירון מספר, שהמשתמשים של Windows NT, מערכת ההפעלה העסקית הקודמת של מיקרוסופט, שידועה ביציבות הרבה שלה, דרשו גם הם לעבוד עם מערכת שתספק להם את הממשק הידידותי ואת אפשרויות זיהוי החומרה המצוינות שמאפיינות את Windows 98, תוך כדי שמירה על היציבות ועל האמינות של מערכת ההפעלה העסקית הקודמת.

"אנשים רוצים להגיע למצב שהמחשב מתפקד כמו טלוויזיה או מכונת כביסה," הוא מסביר. "מה שהמשתמש יצטרך לעשות הוא רק ללחוץ על כפתור, להפעיל את המכונה, ולא להזדקק לידע מעמיק בניהול קובצי מערכת לאחר קריסה, אלא רק לידע בתחום העבודה שלהם."

הצורך לאתחל את מערכת ההפעלה ולאבד זמן עבודה יקר, היה אחד המאפיינים הפחות פופולריים של מערכות ההפעלה מסביבת Windows. אבל כל זה, כאמור, שייך להיסטוריה.

לדברי ירון,
"למעלה מ-75% מהתרחישים שדרשו מהמשתמש לאתחל את מערכת ההפעלה שלו, כבר אינם דורשים ממנו לעשות זאת."

המשך בעמוד 60





חמשת הנבחרים

נבחרי החודש של אינה מיכאלי

והפעם - עושים קצת כושר!

במשך חיפושיי ברשת, גיליתי שכמעט ואין אתרים מכובדים בעברית בנושאי הספורט והכושר.
אתרים מכובדים? - אתרים בכלל!
דבר זה מאכזב מאוד, מה גם שהרשת העולמית מלאה באתרים כאלה.

להלן קבוצה קטנה בלבד של אתרים נבחרים בנושא זה.

הערה חשובה!
לפני שניגשים בפועל לכל תכנית שנראית מעניינת, יש לזכור להתייעץ עם רופא המשפחה ולקרוא בתשומת לב את המידע המלא לפני התחלת האימון.
בהצלחה!

זוז כבר!
http://www.justmove.org

מרכז הכושר מאת "האגודה האמריקנית למלחמות במחלות לב", שמביאה לנו אתר מעוצב ומושקע שמטרתו היא לסייע לשמור על הבריאות והכושר הגופני.
אל תיתנו לשם להרתיע אתכם. בכלל לא מדובר בחדר טיפולים לחולי לב או במחלות למיניהן, והאתר אינו מדכא ואפור.

American Heart Association. Fighting Heart Disease and Stroke
just move.org
your personal fitness center

אתר מעוצב ומושקע שמטרתו היא לסייע לשמור על הבריאות והכושר הגופני.

1

תוכלו להירשם ליומן אימונים וירטואלי מתקדם, על מנת לשמור על סדירות וקביעות דבר, שכפי שרובנו בוודאי יודעים, אינו קל בכלל. בנוסף, ניתן לקבל באתר את המידע העדכני על הספורט והכושר בעולם, אם כי לא מדובר בתוצאות של משחק כדורגל, אלא בעיקר, על עובדות בריאות וחדשות מהתחום.

באתר תוכלו לחשב את צורכי הגוף שלכם, את המצב הרצוי וכן למצוא את הדרך להגיע אליו. מידע אישי יסייע בהרכבו תכנית אימונים אישית או פשוט ינחה למסלול הנכון לשמירת בריאות הגוף.

יש באתר מאגר נתונים (database) עם מידע על מצבם הגופני של תושבי הארץ (ארה"ב, כמובן...). המצב ירוד, אך זה עדיין לא גורם למסעדות מקידולנדס לפשוט את הרגל.

אם תכננתם לנסוע לארה"ב בזמן הקרוב, תוכלו להתעדכן באירועי כושר ובריאות של המדינה במדריך הספורט הארצי. תוכלו גם ליצור קשר עם אוהבי הספורט מסביב לעולם ולהכיר בנים שריריים ובנות חטובות, למטרות ספורט, כמובן...



אלטרנטיבה
http://www.tai-chi.com

אין מקום כמו הרשת אם רוצים לקבל מידע על כל דבר אקזוטי, והפעם מדובר ברפואה אלטרנטיבית. רפואה, פירושה לאו דווקא תרופות, כדורים, חיסונים וזריקות. קיימות דרכים אחרות לריפוי הגוף, וכמובן, לריפוי הנפש. שיטת ה-טאי צ'י היא שילוב בין שני אלה. הכוונה היא לא רק לרפואה, אלא יותר לשמירת הגוף במצב מסוים ולאיזון פסיכולוגי נפשי. הטאי צ'י נפוץ מאוד בארה"ב, ויש לא מעט מידע ברשת בנושא זה.

אתר זה הינו האתר של המגזין הבינלאומי המוביל לאלה המתעניינים בשיטה זו. המגזין, שנוסד לפני 23 שנים והתחיל את דרכו כגיליון שהיו בו ארבעה דפים בלבד, התפתח כעת למהדורה מכובדת, ומכאן ניתן לראות את הפופולריות הגוברת של השיטה, שמקורה בסין וכעת היא מצויה גם בשאר ארצות העולם.

האתר הזה מומלץ מאוד לכל אלה שרוצים להתחיל, או שפשוט רוצים לדעת קצת יותר.

Wayfarer Publications products are offered in a catalog of useful videos and books. Wayfarer has been publishing its unique catalog since 1981 and is the acknowledged leader in offering hard-to-get and valuable videos, books and other products on T'ai Chi Ch'uan, qigong, Chinese health systems such as acupuncture, and the philosophical aspects of Taoism. Descriptions of some of these videos and books can be viewed by clicking on the catalog button or by writing or requesting electronically to have us mail you our 40-page catalog. You can, of course, write to us or call us at 800 888-9119. The toll free number is good only in the U.S., Puerto Rico and Canada. Our regular voice phone is (323) 665-7773. You can also fax us at (323) 665-1627.



Wayfarer Catalog | T'AI CHI Magazine

Publications All Rights Reserved.

www.tai-chi.com

...ail: taichi@tai-chi.com

...ayfarer Publications

...938, Los Angeles, CA 90039

אתר העוסק בדרכים אחרות לריפוי הגוף והנפש. הכוונה היא לשמירת הגוף במצב מסוים ולאיזון פסיכולוגי נפשי.

ובכל זאת משהו כחול לבן?
http://www.dryang.co.il

ירוק בעצם, אבל מי שם לב לפרטים? אתר מצוין. היחיד בישראל שראוי להיכנס למצעד חמשת הנבחרים, ואולי אף לזכות במקום הראשון.

הדבר הראשון שרואים הוא פינת "שאל את המומחה". ובאמת, אינני יודעת כמה מומחים יש, אבל מבחר הנושאים שעליהם אפשר לקבל מידע, הוא עצום. קרוב לוודאי שאם משהו מדאיג אתכם, כאן תוכלו לקבל את התשובה, ומדובר על הכול - החל מחיזוק ציפורניים ועד לדלקת גרון.



האתר מציג את מוצר השבוע וכתבות עדכניות.

יש לו גם מועדון, וכן העברת מבצעים והנחות על מוצרים. יש גם מדריך עסקים, מסווג לפי נושאים ואזורים, וגם קטלוג מוצרים: ויטמינים, מינרלים, צמחי מרפא, ועוד ועוד. בהחלט אתר המצדיק ביקור, ואפילו ביקורים חוזרים מדי פעם גם כן.

אחת, שתיים, שלוש, סיבוב!
www.turnstep.com

בכל קבוצת אתרים בנושא מסוים, ניתן למצוא אתרים מסוג האתר הזה: בלי טריקים של עיצוב, בלי טכנולוגיות מתוחכמות, בלי תכנות ובלי יותר מדי מאמץ והשקעה ביופי החיצוני. אתר פשוט ומסוגנן, נבנה למען אוהבי כושר על ידי אוהבי כושר אחרים. כאן תקראו ביקורת אובייקטיבית על קלטות וידאו של דוגמניות למיניהן, חדשות, שיטות שונות של אירוביקה, מידע ומאמרים שונים ועוד.

Welcome to Turnstep.com!

...ews - Turnstep Bulletin Board - Aerobics Music - Aerobics - Aerobics FAQ - Contact us

...rns from 61 countries - latest added is from is from 11:5... Thursday, February 10, 2000 EST

...people: | ...s Jobs! | Turnstep News | February 11, 2000

אתר פשוט ומסוגנן, נבנה למען אוהבי כושר על ידי אוהבי כושר אחרים.

מדובר באתר חובה למדריכים ולמורים להתעמלות. כל פעם מוצג צעד חדש באירובי, מבוצע באנימציה משעשעת, משאלים וסקרים, אינספור תכניות אימונים מ-61 מדינות (!), מסווגים לפי סוג ותאריך, החל מהחדשים ביותר, ולתשומת לבכם: המלצות על מוסיקה לאימון.

שאלות? הצעות? בירורים?

Bulletin Board (לוח מודעות מקוון) לרשותכם. הוא מכיל שישה פורומים, האחד מתמקד באתר עצמו, ואילו השאר, בנושאים הקשורים לכושר: פורום למדריכי כושר, לרוכבי אופניים, פורום דיונים בנושא אימונים "יומיים", אחד למוסיקה וגם פורום "תנועות".

בנוסף, דף ה-FAQ לוח שאלות/תשובות בנושא אירובי.

האתר מתעדכן יומית במידה ניכרת ומומלץ לכל המתעניינים בנושא.

אמרתי! עכשיו!
http://FitNOW.com

אתר זה הציב לעצמו, כנראה, מטרה מעניינת: לאסוף אל חיקו את כל כוכבי הספורט והכושר, והוא מצליח בכך לא רע. אין זה פלא, הרי שבין הספונסרים שלו נמצאים אדידס ועוד מספר חברות מהמובילות בעולם בתחום, והאתר ממהר להציג זאת.

יש לציין, כי בין מעלותיו הרבות של האתר, צניעות לא נמצאת שם.

ג'ורג' מאור, המאמן הווירטואלי מספר 1 (צניעות כבר אמרנו?) מבטיח ששנת 2000 תוכל להיות הטובה ביותר בחיינו ומברך על ההחלטה "לשפר את הכלי היקר ביותר שברשותנו".

לרשותנו עומד חדר הכושר הווירטואלי ושידורים אונליין. לתשומת לבכם: על-מנת לצפות בשידורים המקוונים, יש תחילה להצטייד ב-Vivo Player (ההוראות להשגת ההתקן מצויות באתר).

כל תכנית אימונים מצליחה חייבת להכיל את שלושת הדברים האלה:

אימון אירובי, אימון משקולות וכלים לתוצאות והארכת השפעתן.

חדר הכושר הווירטואלי מביא הסבר על כל אחד ואחד מהם, תכנית מדוקדקת והוראות, כדי שלא נזיק לגופנו, אלא נועיל. יש לקרוא את ההוראות בזהירות ובתשומת לב לפני התחלת האימון, אם כך החלטתם.

ובמקרה הזה - בהצלחה, ושיהיה רק לבריאות!



אתר זה אסף אל חיקו את כל כוכבי הספורט והכושר, ולרשותנו עומד חדר כושר וירטואלי ושידורים אונליין.

סנונית בפעולה

שלג, בוא!

www.galim.org.il/snow

למה השלג לבן? איך צדים פתיתי שלג? איך חוזים את מזג-האוויר? איך מכינים פתיתי שלג מנייר? למה בארץ נארניה יש תמיד שלג? איך חיים הילדים באלסקה? לאן אפשר לגלוש בשלג?

תשובות לכל השאלות באתר השלג ב'גלים', המיועד לילדי בתי הספר היסודיים, למוריהם ולהוריהם.

העונה הלבנה

www.snunit.k12.il/snow

תערוכת תמונות של ירושלים בשלג, ניווט לאתרי שלג ברחבי הרשת, הסברים מלומדים על תהליך ההיווצרות של הלבן-לבן, ועוד, באתר השלג של 'סנונית'.

"מי הוא אריך קסטנר?"

מה פתאום התחיל אריך קסטנר לכתוב ספרי ילדים?
איזה מין תלמיד הוא היה?
איך הפך החזיר שלו לתיש?
מדוע נאסרה הקריאה בספריו בזמן מלחמת העולם השנייה?

את התשובות לשאלות אלו ולשאלות רבות נוספות תוכלו למצוא באתר חדש המוקדש לאריך קסטנר ב"גלים" (http://www.galim.org.il). האתר מאפשר לעשות היכרות עם תולדות חייו של סופר הילדים המפורסם, לקרוא פרק מהספר '35 במאי', ללכת לאיבוד בתוך מבוך העיר 'אלקטרופוליס' - עיר החשמל הדמיונית - להשתתף בקבוצות הדיון, בחידונים ובפעילויות.

בנוסף, תוכלו לגלוש לאתרים נוספים על קסטנר בעברית ובאנגלית ברחבי הרשת. האתר הוא חלק מפרויקט "הספר שלי" ב'גלים', המיועד לילדי בית הספר היסודי, להוריהם ולמוריהם.

כתובת האתר:
http://galim.org.il/kastner.html





אינטרנטו

הספר האלקטרוני · ספ

איציק אהרונוב

כל מי שמתחיל לגלוש ברשת האינטרנט, מתחיל מיד לתפוס את גדולתה העצומה ואת יכולתה הבלתי מוגבלת, פשוטו כמשמעו, להוות כלי פרסומי אדיר ומשמעותי לכל עסק, ולו גם העסק הקטן ביותר.

ידוע לכול, שכל אחד (ממש כך) יכול להקים לעצמו אתר באינטרנט והוא המחליט כמה כסף (אם בכלל) וכמה מאמצים הוא רוצה להשקיע בעניין. וידוע, שישנם אתרים טובים ויפהפיים, שהושקעו בהם עשרות ומאות אלפי דולרים, ושישנם גם אתרים חובבניים מאוד, שלא הושקעו בהם לא כסף ולא מאמץ.

למרות ההבדל העצום בין שני הסוגים, קיים ביניהם דבר משותף ומהותי - שני סוגי האתרים, על מנת לשרוד, מוכרחים להיות ב"תנועה מתמדת", כלומר, שיבקרו בהם באינטנסיביות. וככל שתנועת המבקרים גדולה וקבועה יותר - עוצמתו הפרסומית של האתר גבוהה יותר, ועם הזמן, מרקיעה שחקים.
כמובן, שהדרך הטובה ביותר לוודא כניסות לאתר, היא פשוטה -
הפרסום שלו.

אילו היה מדובר כאן בעסק פשוט, הרי שפרסומת פשוטה בטלוויזיה, ברדיו או בעיתון, הייתה מסדרת את כל העניין. אחת-שתיים, מודעה קטנה או תשדיר שירות, והגעתם למאות אלפי אנשים, ובתוכם גם כאלה שלא יעשו דבר עם הפרסומת שכרגע שמעו, ראו או קראו.
זה מה שנקרא פרסום-לא-מיועד.

בעולם האינטרנט, הפרסום הוא דבר הרבה יותר מורכב ומסובך, כי המטרה העיקרית שיש למקדם האתר (או בז'רגון "אינטרנטי" - Site Promoter) היא ליצור תנועה אל תוך האתר, שבעצם, הוא זה שמפרסם את בית העסק.

חשוב לציין, שמדובר במשימה לא-פשוטה כלל ועיקר, מפני שיש לקחת בחשבון את העובדה שבאינטרנט גולשים יותר ממאה מיליון אנשים, שבאופן טכני, בכולם קיים הפוטנציאל להפוך למבקרים באתר שאותו מנסים לקדם.

הבעיה מתחילה כשמנסים **לייעד** את האתר כמו שצריך, ולשלוח את המסר אל קהל-היעד המתאים ביותר, שכנראה, מהביקור באתר הוא יפיק תועלת גם לעצמו וגם לבית העסק שלו.

זה קשה מאוד, במיוחד כשמדובר במספר כה רב של אנשים.
ניתן אף לומר, שקידום רציני ואמיתי של אתר באינטרנט הוא עבודה רצינית, שדורשת השקעה רבה והתמדה.
עסקים גדולים שוכרים חברות-פרסום שיעשו את העבודה הזו במקומן, ומשלמים בעבור זה הון-עתק.

אך מה קורה אם אין באפשרותכם לשכור מישהו מקצועי לשם ביצוע העבודה?

Power PROMOTE!
Tips EVERY Webmaster Should Know!
Compiled By:
Robert Willmann and Greg Arnett
Let's Get Started!
(Click the Arrow to Start)
Contributing Authors:
Normand Charette, Jim Daniels, Willie Crawford,
Linda Carol, Fred Raley, and Shawn Augustson

נניח שבניתם את האתר המושלם שלכם, כיצד תדעו מה לעשות עכשיו?
איפה להתחיל וכיצד להמשיך?

שימו לב!
קידום וירטואלי לעולם אינו נפסק.
ברגע שהפרסום פוסק - פוסקת תנועת המבקרים, והאתר דועך...

תשובות לכל השאלות הללו ולעשרות רבות אחרות, תמצאו **בספר האלקטרוני** -

"כוח הקידום והפרסום באינטרנט"

הספר נכתב על ידי שישה מומחים בתחום האינטרנט.
אחד מהם הוא **ג'ים דניאלס**, שנחשב לאחד מגאוני הפרסום והקידום הווירטואלי בעולם

מדובר בספר אלקטרוני יוצא מן הכלל, שיכול לסייע לכל מי שמנהל אתר ועובד בתחום הפרסום, או שוקל לפתוח עסק שיהיה קשור באופן עקיף או ישיר לרשת האינטרנט.

.אין כאן מתכוני פלא, והאתר שלכם לא יהפוך לפופולרי בן-לילה. זוהי עבודה קשה ומפרכת, שאם עושים אותה כהלכה, פירותיה יהיו מתוקים ועשירים.

ר חובק עולם

אני בטוח שלאחר קריאת הספר, יהיה לכם קצת יותר מושג אודות עולם האינטרנט ובמיוחד עולם השיווק האלקטרוני, המתפתח בשנים אלה לממדים אסטרונומיים.
קיראו את הספר הזה, והבטיחו את מקומכם במהפכה הצרכנית שכבר החלה מזמן, ומי יודע, אולי גם אתם תיהפכו ל-"e-millionaires".

הספר ניתן להורדה, חינם, מהכתובת:
www.phoenixgroupsuccess.com/power.exe



▲ תוכן העניינים

▼ חלק מהמאמר "כיצד להגדיל את הרווחים מתוכניות השיווק המסונפות?"



גודל הקובץ כ-1 מ"ב, ללא צורך בהתקנה; פשוט הריצו את הקובץ והתחילו לדעת, ובתוך מספר שניות תיחשפו לעולם מרתק וחדשני, שיש בו המון עניין, פרסום, ו...עושר.

קריאה אלקטרונית מהנה!

חדשות... חדשות... חדשות...

גלישה מסוננת

תוכנת Norton Internet Security 2000 מספקת הגנה מלאה למשתמשי מחשבים אישיים בזמן הגלישה באינטרנט.
התוכנה מספקת הגנה מלאה בפני וירוסים והאקרים, שומרת על פרטיהם האישיים של המשתמשים, מסננת אתרים לא-מוסריים ומגבילה אפשרויות שימוש בכרטיסי אשראי ברשת.
להלן, פירוט ההגנות שמספקת התוכנה למשתמשים:
הגנה בפני האקרים ווירוסים
שמירת הפרטיות
סינון אתרים שאינם מתאימים לילדים
סינון באנרים פרסומיים.
Norton Internet Security 2000 מגינה על המשתמש בכל זמן, גם בזמן שהמשתמש אינו גולש באינטרנט.

'יום המשפחה'

אתר יום המשפחה עבר רענון וחידוש ונוספו לו חומרים רבים.
תוכלו למצוא באתר מגוון גדול של סיפורים ופעילויות ליום המשפחה, המיועדים בעיקר לילדי בית-הספר היסודי.
נושא "המשפחה" הוא נושא מרכזי בתכנית הלימודים של בית-הספר היסודי, ויש לו קשר הדוק לעולמם של הילדים.
בצד סיפורים על משפחות בטבע, הצעות למתנות לכבוד יום המשפחה ושאר פעילויות - בחרנו להתמקד הפעם בשני נושאים עיקריים:
ריבוי מודלים משפחתיים ומצבי משבר משפחתיים.
מספר הולך וגדל של ילדים כבר אינם גדלים במשפחה "גרעינית" שיש בה אבא, אימא, אחים ואחיות. לילדים שונים משפחות שונות. למשל, יש ילדים שגרים רק עם הורה אחד, ואילו ילדים אחרים גרים בשני בתים שונים. על מצבים משפחתיים אלה ואחרים ועל המשברים המתעוררים לעתים בעקבותיהם, ניתן ללמוד באתר דרך מגוון משחקים, סיפורים ותמונות.
כתובת האתר: galim.org.il/framefamily.html

נתפס "דני השובב"

גיא לוי (30), אשר כינה עצמו ברשת האינטרנט "דני השובב", נעצר על ידי המשטרה לאחר שנתפס כחשוד בהפצת וירוסים באינטרנט במהלך החודשים האחרונים.
צוות abuse של אינטרנט זהב, העוסק, בין השאר, באיתור פריצות למחשבים, תפס את "דני השובב", תוך כדי שיתוף פעולה פורה עם משטרת ישראל.
עבודתו המהירה והיעילה של צוות אינטרנט זהב איפשרה למסור למשטרה תלונה רשמית עם פרטי העבריין בתוך 48 שעות. שיתוף פעולה זה מנע נזק ופגיעה בלקוחות נוספים של אינטרנט זהב בפרט ובגולשי האינטרנט בכלל.
בחיפוש בביתו של החשוד, גיא לוי, נתפשו מחשבים ותקליטורים שבהם נמצאו, ככל הנראה, ראיות המעידות על מעשיו. מהמשטרה נמסר כי מעצרו הוארך בתשעה ימים.



אינה מיכאלי

אתנוגרפיה, מה?

http://www.ethnographica.com

אתר בנושאי אתנוגרפיה ואמנויות של שבטים בתרבות האפריקאית, כפי שהייתה לפני בואו של האדם הלבן (וההרס).
ישנן באתר גלריות אמנות, ומצורפת מפה של אפריקה, אינטראקטיבית, עם פרטים על המדינות והערים הראשיות; ואפשר אפילו לקבל מידע עדכני ועל כל מדינה ונושאי היום שלה.
אריגת שטיחים היא חלק מרכזי בתרבות האפריקאית, לכן אפשר למצוא לא מעט מידע ותמונות בנושא: ההיסטוריה, החומרים, יצירות המופת גם מידע על המוזיאונים המקוונים (און ליין) - ואתרי מוזיאונים אמיתיים (כן, יש גם כאלה), לפי הביבליוגרפיה הארוכה ולא רק.

האתר מושקע ומעניין, ואקזוטי, כמובן..

(הערה: לשם הגלישה באתר, חשוב להצטייד בגלשן מהדור המתקדם וזאת מפאת השימוש הגדול ביישומי JAVA למיניהם.)

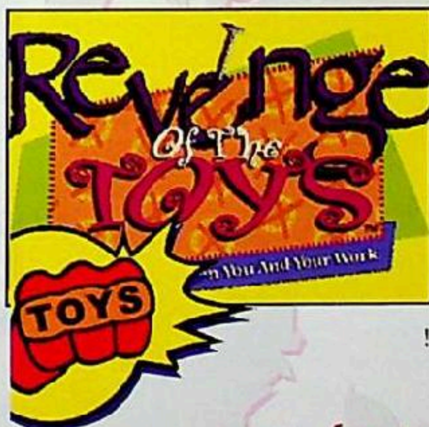




עם אוכל לא משחקים. ושולחנות?

http://www.desktoptoys.com

כל הזוכר את הכבשים שמהלכות על המסך, שירים את ידו! תודה. הכבשים הלכו על המסך וחיו חיים עצמאיים לגמרי. היו גם גיוקים שעליהם יכולנו לדרוך עם סוליית העכבר. ועכשיו, התקדמנו למשחק תפקידים. בוס (בוסית) באמצע המסך שפוצץ מסכי מחשב וכיסאות עבודה גרם לאושר עילאי כשהמכשירים התנפצו על שורות אלו ממש. וכדי להבין על מה אני מקשקשת היכנסו לאתר ותורידו.
הנאה מובטחת



!

מיכל ניב

http://members.iol.co.il/niv_hayafa

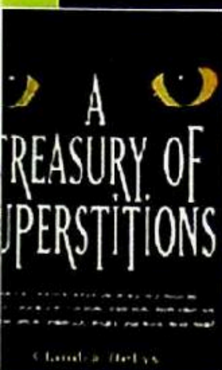
אתר לזכרה של מיכל ניב. מכתבים של גולשים וקישורים לאזכורים בעיתוני און-ליין ופורטלים. בנוסף, יש קישור לאתר של רדיו תל-אביב המאפשר לשמוע את השידורים ב-.Real Audio

מישהו לרוץ אתו

http://www.iol.co.il/grossman

לאור צאת ספרו החדש - "מישהו לרוץ אתו" - מתארח דוד גרוסמן בקהילת הספרים של IOL. באתר ניתן לקרוא את הפרקים הראשונים וכן להתרשם מספרים אחרים שכתב. בקרוב, מידע נרחב על הקהילות.

אתר החודש



אתר...בית

http://www.leary.com

ט. לירי, חובב מחשבים מימים ימימה, החליט יום אחד על אתר בית, כפי שמחליטים מאות אנשים מדי יום ביומו. אלא שהוא החליט ליצור את ביתו הווירטואלי כבית אמיתי. במשך שנים הוא גילה את אפשרויות הסייבר ספייס יחד עם התפתחות הטכנולוגיות, ולמד את השיטות, כדי ליצור נוכחות ברשת האינטרנט. הוא הפך את המוסך שלו לתחנת עבודה דיגיטלית והזמין את חבריו להשקיע יחד אתו. עם הרבה רעיונות, חלקם בלתי אפשריים לביצוע, אך כולם מתועדים באתר, הוקם הבית הווירטואלי כפי שהוא כיום.

באתר נוכל ללמוד על המסע האחרון של לירי, כאשר יחד עם יוצר "סטאר טראק", מדען טילים, פיסיקאי חלל ועוד מספר אנשים, האדם שוגר לחלל בתוך טיל שעתיד להתפוצץ בתוך מספר חודשים, וייראה לנו כמו כוכב נופל. אתר גדול של אדם גדול, עם חיים לא קטנים

למה אנחנו לא עוברים מתחת לסולמות?

אתר חביב על אמונות תפלות. למה אנחנו קמים ברגל שמאל ביום שישי ה-13, מסתערים על חדר האמבטיה, מפילים מראה, שוברים זכוכית, ובינגו! שבע שנים חסרות מזל רגע רגע! אבל אני לא מאמינה באמונות תפלות! אבל זאת לא סיבה שלא נלמד עליהן קצת, כי הרי רובן איבדו בכל מקרה את המשמעות המקורית.
מטרת האתר היא לנסות ולהחזיר אותן למודעות שלנו.
בהצלחה להם.

http://www.cam.org/~jennyb/super.html

המדריך הווירטואלי למאפיונר המתחיל

http://pages.prodigy.net/mlemus/mafiaweb.htm

בין אם אתם מטורפים ובין אם אתם רק מתנהגים בהתאם, תסמכו על האתר שינחה אתכם בחיים הללו ויעזור להקים עסק, כפי שהוא צריך להיות. כדאי לשים לב למבטא הדרומי המלבב שבו האתר כתוב. דוגמה מצוינת לאנגלית כזאת ניתן למצוא רק בספר "חלף עם הרוח" המקורי. כאן תמצאו את כל הציוד הדרוש, את השירותים שיש לשכור, איך להתנהג ויש אפילו סקר.
מומלץ עד מאוד.



הבייבי

http://www.newgrounds.com/assassin/baby

לכל אוהבי התינוק המרקד, ולא רק, הנה אתר "אנטי-בייבי" נחמד (אם תמחקו משורת הכתובת את המלה "baby", תקבלו אתר שיאפשר להתעלל בסלבריטיז.)

לאתר 'לוקח שניםי' לעלות, אבל, מצדיק כל רגע. הטבעתי את טיטניק, פוצצתי כמה אוגרים מרקדים (פרודיה על האתר המפורסם, www.hamsterdance.com) גרמתי לבריטני ספירס להיות מעורבת בתאונה, ערכתי ניסוי גרעיני עם ספייס גירלז, בישלתי את פרבי במיקרוגל ועוד ועוד. נהניתי מכל רגע. בנוסף לכול, מוצעות הרפתקאות עם ביל גייטס כמובן, לאלה האדישים לסלבריטיז שמחוץ למחשב. מומלץ מאוד.



ביקורת קולנית

http://www.audioreview.com

"בעולם קיימים אלפים על אלפים של מוצרי אאודיו. לצערנו, מידע מהימן עליהם כלל אינו שופע באותה צורה, ובוודאי שלא הערכה אובייקטיבית."
כך פותח האתר המציע לנו ביקורת אובייקטיבית שנכתבה על ידי הצרכנים עצמם למען צרכנים אחרים. המאגר גדול ומבטיח, ואין שום ספק ביעילות האתר לכל הקונים הפוטנציאליים של המוצרים. שימו לב במיוחד למחלקת ה- DVD, מכשירי וידאו וטלוויזיות. ואם התחשק לכם לקנות משהו, למה ללכת רחוק? כאן מתבצעות מכירות של מוצרים בודדים, ולא רק. יש גם מחלקה שלמה של "מערכת חלומות".
לא, לא למכירה, רק שיהיה חומר לחלומות בלילה, לאחר שנראה את המחירים. יש גם ציאט בנושא ועוד מספר הפתעות.
כדאי לבקר, ואפילו עוד הרבה ביקורים.

תרבות יומית

http://www.artsjournal.com

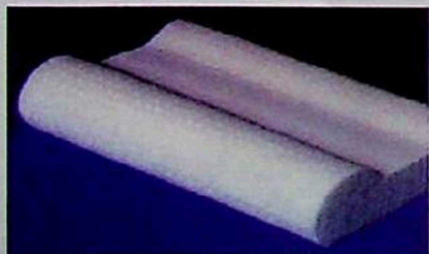
מגזין אמנויות ותרבות יומי, הנחשב לאחד מן הטובים ברשת. כל יום בודק העורך מקילנן, לשעבר כתב טורי אמנות, ומעלה לרשת מ-180 ויותר עיתונים, מגזינים והוצאות שונות בשפה האנגלית כתבות ומאמרים נבחרים בנושא האמנות.
כל אלה מסווגים בשמונה קטגוריות: הסיפורים המובילים, ריקוד, ענייני אומנות, מדיה, מוסיקה, אנשים באמנות, תיאטרון ואמנויות ויזואליות.

מידי יום שני, מתפרסמת קבוצה של סיפורים מובילים ותקציר של כל אחד ואחד. ניתן להירשם ברשימת התפוצה בדואר אלקטרוני וליהנות כל שבוע.
קצת תרבות מעולם לא הזיקה לאף אחד.

"הולנדיה" ברשת

www/HOLLANDIA.co.il

רשת החנויות "הולנדיה", המרכז להנדסת השינה, פותחת בימים אלה חנות גם באינטרנט.
המוצרים שיימכרו באתר האינטרנט יהיו: כורסאות טלוויזיה, מזרנים, כריות שונות לכל סוגי בעיות השינה, מגיני מזרונים, ועוד מוצרים נלווים למיטה, הנמכרים בכל סניפי הרשת ברחבי הארץ.
בכל חודש "הולנדיה" תכריז על מבצע אטרקטיבי אחר שיתקיים רק בחנות שבאינטרנט.
כל המחירים כוללים הובלה והרכבה בבית הלקוח.



תגובות, הצעות?
Inna_designs@hotmail.com



בבילון + CNN = מילון אינטרנטי

חברת האינטרנט הישראלית בבילון.קום, שפיתחה את תוכנת התרגום הפופולרית בבילון ו-CNN אינטראקטיב, האחראית על אתר החדשות CNN, חתמו על הסכם אסטרטגי.

על פי ההסכם תיצור בבילון.קום תת-גרסה של המילון האינטרנטי שלה באופן ייחודי למשתמשי האתרים של CNN אינטראקטיב ובכלל זה אתר החדשות עטור הפרסים CNN.com.

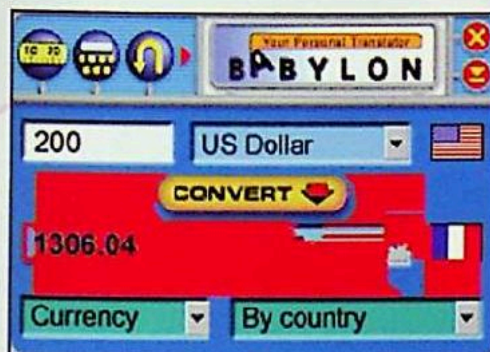
תת-הגרסה של המילון האינטרנטי, המותאמת אישית, תאפשר תרגום אנגלי-אנגלי וכן תרגום מאנגלית לעשר שפות: ספרדית, פורטוגזית, איטלקית, הולנדית, יפנית, גרמנית, צרפתית, עברית וסינית. המשתמשים יוכלו להוריד במהירות את תוכנת התרגום למחשב שלהם ולמצוא באמצעותה תרגומים, הגדרות, מילים נרדפות וביטויים.

תוכנת בבילון הושקה בישראל בספטמבר 1997. מאז הוקמה השיקה החברה גרסאות בעשר שפות: ספרדית, גרמנית, צרפתית, יפנית, איטלקית, הולנדית, פורטוגזית,

עברית, אנגלית וסינית, ועד כה צברה למעלה מ-2.5 מיליון משתמשים רשומים. בבילון ובבילונט ניתנות להורדה חינם מאתר החברה:

www.babylon.com

חברת האינטרנט הישראלית בבילון.קום, שפיתחה את תוכנת התרגום הפופולרית בבילון (www.babylon.com), שיחררה גירסה חדשה למילון האינטרנטי שלה הכוללת אפשרות להמרת מטבעות, מידות ואזורי זמן.



מאפשרת למשתמשים לבחור מטבע מסוים ולגלוש באתרי אינטרנט תוך המרת כל המטבעות למטבע המבוקש.

בנוסף לתרגום לתשע שפות אותו הציעה בבילון עד כה, הגרסה החדשה כוללת לראשונה גם תרגום לשפה הסינית הן בניב המופשט והן בניב המסורתי. כמו כן קיימת אפשרות "דיבור" (הניתנת להורדה בנפרד) המאפשרת למשתמש לשמוע את ההיגוי הנכון של כל מילה מבוקשת.

שי מרפא

רשת בתי המרקחת "שור טבצניק" משיקה בימים אלה אתר חדש ובו מידע רב בתחומים שונים: קוסמטיקה, בשמים, מוצרים לגוף ולבית, בית הטבע ובית המרקחת.

האתר מספק שירות בתחום של אספקת תרופות, מוצרי קוסמטיקה וטואלטיקה דרך האינטרנט.

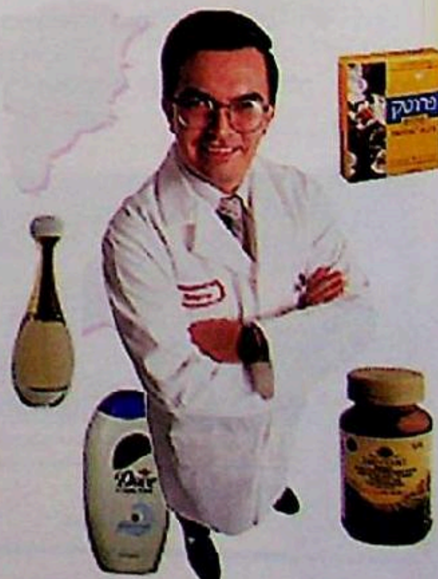
האתר מכיל כרגע 7000 פריטים, הנרכשים באתר באמצעות כרטיס אשראי, והמשלוח מתבצע לכל הארץ.

האתר כולל מבצעים, פינת שירות לקוחות לפניות המשתמש ומועדון לקוחות.

כמו כן, האתר מפעיל תזכורת לימי הולדת ולימי נישואין וכו'.

המשתמש יעדכן את האתר בימי הולדת חשובים והאתר יזכיר למשתמש שבוע קודם את התאריך, יציע מגוון מתנות לכל תקציב, יארוז את המתנה וישלח אותה לנמען המבוקש, כולל כרטיס ברכה שיצורף למתנה.

drugstore.co.i



אתר מחודש למיקרוסופט ישראל

האתר תומך עברית ומשלב עזרי ניווט המיועדים להקל על המבקרים בו.

האתר המחודש נהנה מעיצוב רענן ומשופר בכל הקשור במגוון אפשרויות הגלישה והקישורים שבו.

בפיתוח האתר הוכנסו לשימוש מנגנונים חכמים ברמה טכנולוגית גבוהה, כפי שניתן למצוא באתר מיקרוסופט ארה"ב, זאת לאחר שעברו הסבה והתאמה לתמיכה בעברית.

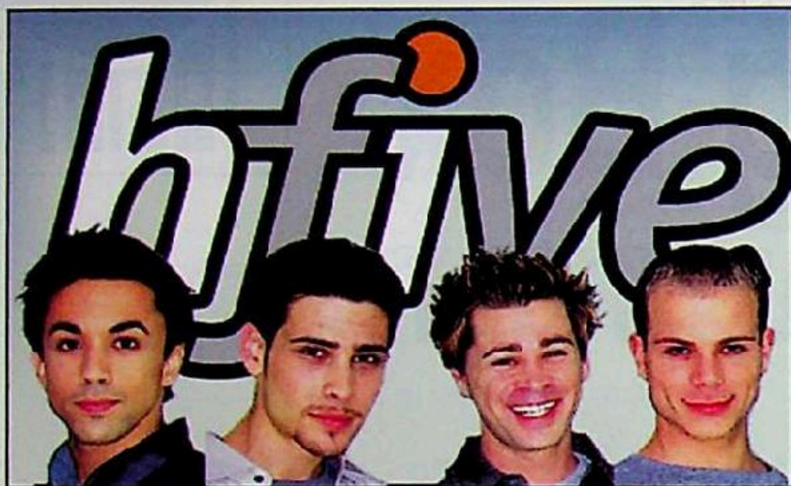
באתר המחודש משולבים מספר עזרי ניווט שאמורים להקל על התמצאות המבקרים.

העזרים כוללים סרגל ניווט כללי המספק גישה לאפשרויות שונות דוגמת קטלוג המוצרים או מידע כללי אודות מיקרוסופט, סרגל ניווט ישראלי המספק גישה לאזורים שונים באתר הישראלי וכן סרגל ניווט ימני הכולל קישורים ספציפיים בתוך כל אזור באתר.

האתר נבנה בהתאם לתקן העברית הלוגית (Unicode), נשען על שרת ASP ועושה שימוש בטכנולוגיית Microsoft SQL Server 7.

להקת "היי פייב" - הסוף!

שיר הפרידה של הלהקה - "אחלום לנצח" יושמע באתר אינטרנט זהב בבכורה



אינטרנט זהב, קיבלה את זכות השידור הראשונית באינטרנט של מסיבת העיתונאים שקיימה ביום ד' ה-26.1.00, להקת "היי פייב" ובה הכריזה על סיום פעילותה.

היי פייב הוקמה לפני ארבע שנים על ידי חברת "הד ארצי" ו"טבת הפקות" והפכה במרוצת הזמן לאחת הלהקות המובילות בישראל, אשר לה להיטים מובילים ואלפי מעריצים.

בלהקה חברים: אמיר פיי גוטמן, אייל שחר, אייל דסאו ועידן יסקין.

איגוד האינטרנט הישראלי (ISOC-IL). www.isoc.org.il

איגוד האינטרנט הישראלי הוא ארגון ללא כוונת רווח, הפועל מזה מספר שנים לקידום תחום האינטרנט בישראל.

בין פעולותיו הרבות:

IIX - מחלף האינטרנט הישראלי המקשר בין ספקי האינטרנט בישראל ומעביר דרכו את כל תעבורת האינטרנט הפנים-ישראלית.

ניהול ורישום שמות המתחם (Domain Names) תחת הסיומת הישראלית (.il).

פעילות בתחום התקינה.

שדולה בתחומים רלוונטיים.

כנסים שנתיים ועוד.

פעילות האיגוד מנוהלת על ידי הנהלה נבחרת הפועלת בהתנדבות. איגוד האינטרנט הישראלי פועל תחת המסגרת הכללית של אילא - איגוד ישראלי לטכנולוגיית המידע.

הנהלת איגוד האינטרנט הישראלי הגישה לשר התקשורת, בנימין בן-אליעזר, מספר המלצות למדיניות הסדרה של שירותי גישה לאינטרנט על-גבי תשתיות מהירות עם פתיחת שוק התקשורת לתחרות.

"אנו פונים אליך לאחר שלמדנו על קשיים של ספקי שירותי אינטרנט, אשר מתחילים להתמודד עם תחרות מצד חברות הכבלים באזורי פעילותם, בעת שאלו מעמידות שירותים זולים וטובים מאלה שאותם מסוגלים להציע אותם ספקים על גבי תשתיות בזק.

תלונה כזו, מעלה סוגייה עקרונית לגבי אופי התחרות העתידה להתנהל על גבי התשתיות השונות. המלצותינו בהקשר זה מעמידות במרכז את התחרות בשוק התקשורת ומצביעות על קריטריונים לקיום תחרות זאת והבטחת המשכיותה", אומרת הנהלת איגוד האינטרנט הישראלי.

המלצות האיגוד הן:

+ כל בעל תשתית - אשר כוחו הוקנה לו על-ידי המדינה, בין אם בחקיקה או בהגנה ממשלתית בפני תחרות, ובין אם מדובר במשאב במחסור אשר העניקה לו המדינה - יידרש בשלב זה לאפשר גישה שווה ושימוש בתנאים זהים לכל ספקי שירותי האינטרנט (ISP). בכך יימנע מצב שבו חברות הכבלים או חברת בזק יאפשרו גישה מועדפת לעצמן או לחברות-הבנות שלהן ושאר הספקים נותרים ללא אמצעי לקישור לקוחותיהם.

+ יש להבטיח כי אותם בעלי תשתיות לא ישתמשו בכלים של סבסוד צולב, כדי להוזיל באופן מלאכותי את מחירי שירותי הגישה לאינטרנט, ובכך לדחוק את רגלי המתחרים מהשוק. אמצעי חיוני בהקשר זה הוא דרישה כי בעלי התשתיות יוכלו לפעול בשוק האינטרנט רק באמצעות חברות-בנות, ואילו בחוק ייאסר קיום סבסוד צולב בין החברות. לשם כך, ינוהלו הדו"חות הכספיים של החברות בנפרד והם יהיו נתונים לפיקוח הממונה על ההגבלים העסקיים במשרד התעשייה והמסחר.

+ בשלב שבו תהפוך התחרות לעובדה מוגמרת וחברות שונות ומגוונות יוכלו להציע שירותים דומים ומתחרים, יוסרו מגבלות אלו, ולחברות התשתית יותר לפעול באופן חופשי בשוק. זאת, בכפוף לכך שהרגולטור יוודא כי אינן נהנות ממעמד מונופוליסטי שמקורו במדיניות ממשלתית.

"אנו משוכנעים כי עמידה בכללים אלה חיונית להצלחת התחרות שאנו מייחלים לה. פעילות חסרת סייגים של גופי ענק אשר צמחו על רקע לא-תחרותי, עלולה לקבע את השוק במבנה של תחרות מוגבלת. מבנה כזה ישפר, אמנם, את מצב התחרות הקיים כיום, אך לא יביא לניצול מלא של הפוטנציאל הכלכלי הרב הטמון בענף זה.", אומר איגוד האינטרנט.



Talking Box - המחשב המדבר

פעם, שמיעת מכונה מדברת, הייתה תופעה מעוררת התפעלות. אני עדיין זוכר את התוכנה הקטנה שהייתה לי, בגודל של כ-30 קילובייט, במחשב ה-XT המאוד ישן שלי. אפשר היה להכניס לתוכנה הזו משפטים, והיא הייתה קוראת אותם בקול אנושי-דיגיטלי (יותר דיגיטלי מאשר אנושי).

איציק אהרונוב

כמובן שהקול האנושי שהמחשב היה אמור להשמיע, לא דמה בכלל למשהו אנושי ואמיתי, אבל, לפני למעלה מעשר שנים היה זה ממש מדע בדיוני. לפחות בעיניי, אך כמו כל דבר אחר בעולם המחשוב, גם טכנולוגיית ה-טקסט-לדיבור (Text-To-Speech) התפתחה בצורה משמעותית מאוד. כבר כיום, ניתן לקבל תוצאות מצוינות של חיקוי ממוחשב לקולו של אדם.

תוכנות רבות ומנגנונים רבים נכתבו בנושא הזה. לכל תוכנה ולכל מנגנון יש משהו מיוחד - האחד יודע לקרוא שירים בקול, השני יכול אפילו לשיר אותם.
האחד מדבר בקולו של ילד קטן, השני יודע ללחוש...

לפני שכתבתי את הכתבה הזאת, בדקתי מספר תוכנות, ולבסוף החלטתי לספר לכם בקצרה על התוכנה הטובה, היעילה והנוחה ביותר, ושמה:
Talking Box - הקופסה המדברת.

כאמור, כיום הטכנולוגיה התקרבה מאוד למציאות וניתן לייצר קולות דומים לקולות אנושיים, אך חשוב לזכור שבסה"כ זוהי מכונה, ויעבור עוד זמן עד שהקול יישמע טבעי לגמרי.

באופן כללי, **מהי טכנולוגיית Text-To-Speech?**
הטכנולוגיה הזאת מאפשרת למחשב לקחת טקסט כקלט, לעבדו כנדרש ולהקריאו בקול אנושי.
Talking Box משתמשת בטכנולוגיה נוספת - **Agent ("הסוכן")** - והפעם היא של חברת מיקרוסופט.
מדובר בהנפשה של דמויות שעוזרות לנו להשתמש בתוכנה כלשהי, מציעות לנו עזרה מדי פעם, מספרות בדיחה פה ושם וכו'.
הטכנולוגיה יושמה בתחילה ביישומי אופיס למיניהם, ולדמות קראו "מסייע".

"הקופסה המדברת", כיצד היא פועלת?
פשוט מאוד.
מסמנים את הטקסט שאותו רוצים להקריא.
מעתיקים אותו ללוח הבקרה.
לוחצים על האייקון של התוכנה, שנמצא בשורת המשימות ליד השעון.
ו...הדמות שנבחרה על-ידיכם תופיע מיד על המסך ותתחיל להשמיע לכם את הטקסט.

יש מגוון של דמויות, ולכל דמות תכונות, אנימציות, צלילים וקולות שונים.
חשוב לציין, שלפני שבוחרים בדמות כלשהי, תחילה יש להורידה מהאתר של מיקרוסופט ולהתקינה במחשב.
בנוסף להקראת טקסט, התוכנה מבצעת עוד שתי פעולות:
"השעון האנושי" - התוכנה קוראת בקולה האנושי את התאריך והשעה בכל פרק זמן מצוין.
"מזכירה יעילה" - כשעליכם לזכור משהו חשוב ביום מסוים ובשעה כלשהי, התוכנה תזכיר לכם זאת על ידי הקראת ההודעה המיוחדת שכתבתם.
נחמד ואישי.

ובעצם, במה היא טובה, התוכנה הזו?
אני יכול להגיד לכם, שלהקשיב לה, כשהיא קוראת מתוך ספר אלקטרוני, אין הדבר כל-כך קל בהתחלה, ודרושים קצת זמן וסבלנות, על מנת להתרגל לקול ולמבטא. אבל לאחר כמה ימים, כשמבינים כמעט כל מלה שאותה פולטת התוכנה, היא יכולה לשמש כעוזרת ממש נפלאה, במיוחד כשמדובר בקבצים באנגלית, שפשוט אין לכם כוח לקרוא אותם.

המבטא בתוכנה קצת מוזר בהתחלה, אבל חשוב לציין שהוא מובן מאוד והקריאה חלקה וזורמת (בניגוד לתוכנות אחרות, שעוצרות לנתח כל שורה ושורה...).

קיימות רק שתי בעיות קטנות:
קודם כול, התוכנה מתייחסת לכל מה שכתוב באותיות ראשיות כאל ראשי-תיבות, אפילו כשכוונתו של הכותב הייתה למשוך את תשומת לבו של הקורא ולהבליט מלה כלשהי במיוחד.
הבעיה השנייה היא שלעתים, כשמדובר במשפטים ארוכים במיוחד, ההרגשה המתקבלת היא כאילו נגמר "האוויר" לתוכנה ושהיא קוראת ללא הפסקה סתם מילים, מבלי לשים לב לטעמים המיוחדים.
חוץ מזה, התוכנה בסדר גמור.

למי שמעוניין, אגב, קיימת גם גרסה מיוחדת של Talking Box עבור קריאת הודעות אי-מייל, וישנה גם גרסה לתוכנת WinAMP המפורסמת.

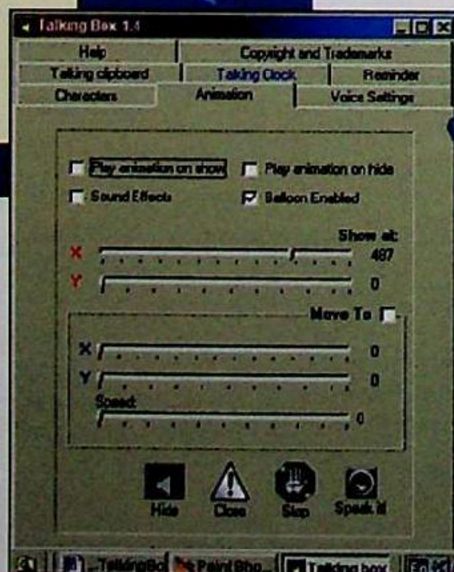
ההתקנה
אני מוכרח לציין שזאת קצת מורכבת, מפני שהיא כוללת מספר שלבים, בכל שלב יש להוריד קובץ מסוים מהרשת (הכתובות מצוינות במדריך למשתמש של התוכנה).
למשל, בתחילה, כמובן שיש להוריד את התוכנה. לאחר מכן, יש להיכנס לאתר מיוחד של מיקרוסופט ומשם להוריד 3 קבצים שונים ולהתקינם בזה אחר זה. בסה"כ מדובר בכ-4 מ"ב של הורדה.

הממשק
נוח מאוד, אם כי נדרש קצת זמן על מנת לכוון את הקולות לתצורה הרצויה. אתם רוצים שקולה של הדמות יהיה נמוך, גבוה, מונוטוני, חרישי, מהיר, איטי?
הכול אפשר לכוון כאן.
הכול, כמובן, בגבולותיה של הדמות שלכם.

לסיכום
אני מקווה שתאהבו את התוכנה.
לכל מי שרוצה ללמוד הגיה נכונה בשפה האנגלית, אין כלי טוב יותר. היא ממש כמו מורה פרטי לאנגלית שיקריא לכם כל ספר, רק סבלני יותר.
ואגב, אם תרצו לקנות את התוכנה, אין צורך, היא חופשית לחלוטין, ממש כך:

תורידו אותה, אני בטוח שתאהבו את מה שתראו (או יותר מדויק, תשמעו)!

פרטים כלליים:
דרישות מינימליות: מערכת חלונות 95' ומעלה
הפעלה: קלה-בינונית
התקנה: בינונית
עיצוב חיצוני: טוב
יתרון בולט: אחת מהטובות בתחום
חסרון בולט: ההתקנה קצת מסורבלת
גודל קובץ ההתקנה: כ-4 מ"ב בסה"כ
מחיר: חינם!
פרטים נוספים: www.mindbeat.com
ציון: 8 / אל תחמיצו!



מהג'יג'ין של עורק משחכיף...

דורון ניר

שחקנים יקרים.
בין אם אתם מודעים לכך, ובין אם לא, משחק הרשת כובש אותנו בסערה. לחלק מאתנו, שבדרך כלל לא סובלים משחקים חברתיים ומוצאים מפלט אינטימי וסוציומטי במחשב, זו לא בשורה כל כך גדולה.
אבל, לרוב השחקנים מדובר בשינוי משמעותי מאוד בחוויית המשחק.

אז למה בעצם זה שונה כל כך?
ובכן, משחק הרשת מחייב צורה שונה לגמרי של התייחסות, מיומנות משחק, ודריכות מחשבתית. אופציית ריבוי המשתתפים של מרבית המשחקים מתאפיינת בהעדר כל עלילה ובהסתמכות בלעדית על המשחקיות הטהורה של הכותר.
לא קשה למצוא דוגמאות לכותרים שבמשחק הרשת שלהם העלילה מתנדפת כלא הייתה, והמשחק נשאר על טהרת המשחקיות, שעושה אותו למה שהוא.

Half-Life ו-Homeworld הם רק שתי דוגמאות לכותרים שחוויית משחק היחיד העלילתית שלהם שונה לחלוטין מחוויית משחק רב-משתתפים. שני כותרים אלה הם במקרה דוגמאות למשחקים שגם מצטיינים בשני התחומים.

כדי שמשחק יצליח כמשחק יחיד, סיפור עלילתי חזק וטוב יכול להיות מכריע. יותר מכך, ישנם לא מעט משחקים שאלמלא העלילה הסוחפת, הם היו בוודאי נזרקים לפח האשפה של משחקי המחשב. דוגמה לא רעה לכך היא סדרת משחקי Tomb Raider, שעדיין לא העזו לחצות את הקווים ולהפוך למשחק רשת. במקרה הנ"ל, דמותה הדומיננטית של לארה קרופט, וההרפתקאות שהיא עוברת היו הופכות לחסרות חשיבות, וכל המגרעות של ממשק השליטה ושל מנגנון כיוון כלי הנשק היו מוזדקרות כעמודי בטון במגרש חניה.

כדאי לשים לב להצלחה של משחקי הפעולה והאסטרטגיה כמשחקים מרובי משתתפים.

הסיבה העיקרית להצלחה היא פשוטה למדי: בבסיסו של כל משחק רב-משתתפים עומד עיקרון התחרות. היכולת לגבור על יריב כלשהו (ממוחשב או אמיתי).
משחקי הפעולה, הספורט, והאסטרטגיה, כולם מבוססים על הרעיון של ניצחון יריב, והמעבר שלהם לרשת הוא קל, ובדרך כלל מוסיף ממד נוסף של הנאה ותחכום (הרי האינטליגנציה של יריב אנושי עדיין גבוהה מזו של יריב שאותו המחשב משחק).
היתרונות של משחק רשת הם כה גדולים, שלעתים קרובות אני נתקל במשחקים שבהם יש תחושה שמשחק היחיד הוא לא יותר מאשר "מחנה אימונים" לקראת הדבר האמיתי: משחק הרשת.

וכאן אנחנו מגיעים לארצנו הקטנטונת, ורוויית הבעיות. כמו שרבים מכם יודעים, את המשחקים שנמכרים בארץ משווקות שלוש חברות עיקריות: גלובוס יונייטד, באג מולטיסיסטם והד-ארצי מולטימדיה.
וכאן אנחנו מגיעים לעובדה האמיתית והכואבת שקשורה בשלוש החברות האלו: שלושתן, ללא יוצא מן הכלל, אינן תומכות בכלל באפשרות של משחק הרשת של המשחקים שהיא משווקת. אין זה משנה אם קניתם משחק של באג, הד-ארצי או גלובוס, את משחק-הרשת תצטרכו לשחק על שרתים בחו"ל, במהירות מחפירה.

מהירות השרת, הנמדדת באמצעות מושג המכונה "פינג", הוא נושא חשוב מאין כמוהו להבנת הבעייתיות של משחקי הרשת בארץ. תארו לעצמכם שאתם משחקים במשחק Half-Life, כאשר הפינג שלכם לשרת המשחק הוא 500. מולכם עומד יריב שנמצא קרוב יותר לשרת, ואיכות קו-העברת-הנתונים שלו היא גבוהה יותר, והוא נהנה מפינג של 100 בלבד. המשמעות היא שהיריב שלי מתעדכן על מצב המשחק פי חמש פעמים יותר ממני בפרק זמן נתון. הוא יכול לכוון יותר טוב, להתחמק ביתר קלות, ובמילים אחרות - לפרק לי את הצורה ללא קושי.

המצב העגום של סצינת משחקי הרשת בישראל גורם לכך ששחקנים חייבים לשחק על שרתים בחו"ל. משחק אסטרטגיה כדוגמת Tiberian Sun יסבול פחות מהתגובה האיטית של השרת, בעיקר משום שקבלת ההחלטות במשחק אינה נעשית על בסיס של עשיריות שנייה. במשחקי פעולה, לעומת זאת, שבהם עשירית שנייה עשויה לעשות את ההבדל בין ניצחון מפואר למוות מדמם, הפינג הוא הדבר המכריע ביותר בחוויית המשחק. כאשר אני נאלץ להתחבר לשרת אמריקאי, שהפינג שלי אליו הוא מעל חצי שנייה, לא קשה לנחש מי הולך לחטוף

העדר האפשרות למשחק רשת הגון בגבולות ישראל גובל כמעט בשערורייה צרכנית. למה? - פשוט מאוד, כאשר אתה קונים משחק במחיר מלא (שזהה, אגב, למחירו בחו"ל) מצפים למלוא התמורה לכסף ששולם. פסילת האפשרות למשחק הרשת, בגלל העדר תמיכה, גורם, פשוטו כמשמעו, לירידה בערכו האמיתי של המשחק, בעוד שמחירו זהה. תארו לעצמכם שקניתם מכונית, ולאחר קנייתה הייתם מגלים שהיא אינה מסוגלת לנסוע בכבישים בינעירוניים, סביר להניח שהחברה האחראית לכך הייתה מקבלת כמה שיחות טלפון לא נעימות מכם, במקרה הטוב.

ומה הפתרון? לדרוש.
לכתוב מכתבים לחברות (את הכתובות תוכלו למצוא על הקופסאות העבריות), להתלונן בקווי התמיכה. נצלו אתם את הכוח הצרכני שלכם, והשפיעו על החברות להקשיב לתלונות. המצב אינו בלתי הפיך, וברגע שחברות השיווק יבינו שתשתית נאותה למשחק רשת היא חיונית להצלחתו של כותר, הן תדענה מה לעשות.

קריאה נעימה.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



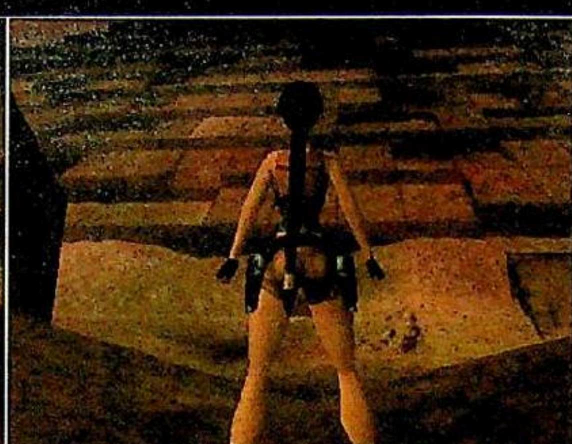
רונן לזרוביץ

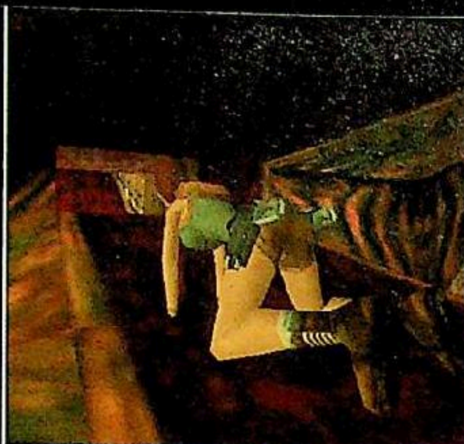
לעתים נראה כי דמותה של לארה קרופט, האישה הראשונה שבאמת הצליחה כדמות נשית במשחק מחשב, משתנה לאורך סדרת משחקי Tomb Raider.

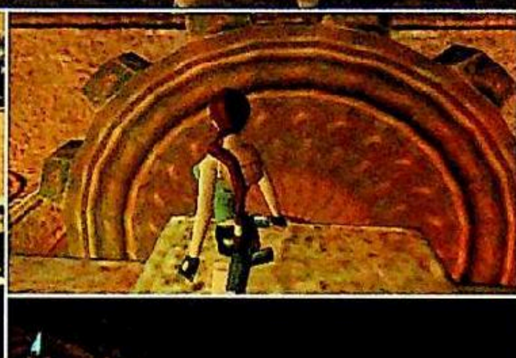
במשחק הראשון לארה סימלה את האישה האולטימטיבית, המסוגלת לעשות את הפעולות ה"גבריות" ביותר, מבלי להניד עפעף. היא הייתה צנומה ומעוטת פוליגונים, מדברת בעליצות ובמבטא בריטי חמוד.

ב-Tomb Raider: The Last Revelation לארה מצטיירת בעיקר כזנזונת. חסל סדר אישה נחמדה המוכיחה לעולם כי דבר אינו "גדול" על נשים. כעת, לארה מסמלת יותר את הפנטזיות החולניות של יוצריה - אישה בעלת חזה גדול-ממדים, לבושה בגדים קצרים וקרועים, מעט אחלטיות והרבה התנהגות פרובוקטיבית.

במקום לייצג את הפמיניזם במיטבו, לארה הפכה לסמל מובהק של שוביניזם - תהליך אשר התחיל מעט אחרי צאת המשחק הראשון, והגיע לשיאו עם צאת המשחק הרביעי.











מסתבר, שבשלבים הראשונים לקחנו פריט מצרי עתיק אשר עורר נבואה עתיקה על חורבן העולם. על מנת לגרום להתגשמות הנבואה, פריט נוסף צריך להשתלב עם הפריט הראשון.
פה נכנס לתמונה פרופסור וון קרוי, המנסה לחבר בין שני הפריטים, בעוד שלארה מנסה לעצור בעדו. כמובן, שוון קרוי מצליח והעולם מתחיל להיכנס לחשכה, אך כרגיל, בסופו של דבר לארה מצליחה לעצור את התהליך.

TLR מתחיל בקמבודיה, שנת 1984.
לארה בת ה-16 יוצאת למסע קטן עם פרופסור ששמו וון קרוי.
הפרופסור, הוא זה שמסביר איך לשחק ואיך להשתמש באמצעי השליטה החדשים וגם הישנים.
לארה משחקת משחקי חתול ועכבר עם הפרופסור הגרמני.
משפט, כגון:
"אוי, פרופסור, אני חושבת שאני מסוגלת להמשיך," הוא, אמנם, תמים ביותר, כאשר הוא נאמר סתם כך, אך האופן שבו לארה אומרת אותו, הופך את המשפט לדבר אחר לגמרי מתמים.
האימון מסתיים, ובסופו לארה עוברת מרמיזות כלפי הדוקטור הקשיש, לעינטוזים מבוגרים יותר ומופגנים...

מיד לאחר האימון הקל בקמבודיה, המשחק מתחיל:
קטע וידאו מכניס אתכם לתוך פירמידה במצרים של שנת 1999, ומיד צריך להתמודד עם פאזלים ועם אויבים.
רק לאחר כ-6-5 שלבים, העלילה מתחילה להתגלות.

הניסיון ב-TLR לחקות סרט אקשן, אינו מתבטא רק בעלילה ובאופן התפתחותה, אלא גם במוסיקה. זו אינה קיימת לכל אורכו של המשחק, אלא רק בקטעי מתח. המשחק מתוכנת להשמיע קטעי מוסיקה קצרים בכל פעם שלארה מגיעה למקום המשפיע על קידום העלילה, או לחילופין, כאשר לארה נכנסת למצב מסוכן, למשל, חדר שבו הקירות סוגרים אט אט על לארה ומאיימים להורגה.
המוסיקה אינה מיוחדת, אלא מתומצתת למספר צלילים המביעים מתח, פחד או שמחה. לא נשכרה להקה מוכרת (או אפילו לא מוכרת) לכתיבת פסקול למשחק. דבר זה פגע במשחק וגרם לי לשעות ארוכות של שעמום, במהלך ניסיונותיי הכושלים בקפיצה קשה.
Tomb Raider המקורי היה המשחק הראשון בז'אנר המשחקים הידוע כיום כ"שוטרים תלת-ממדיים מגוף שלישי" - חברי צוות Core עלו על דרך מקורית חדשה, להביא משחק בסגנון ארקייד למסכי המחשב, ובכך גרמו למהפכה קטנה בתעשייה כולה.

פאזלים קיבלו ממד חדש, כאשר צריך היה לפתור אותם בשלושה ממדים, קפיצות נעשו מסובכות ומהנות יותר, כאשר היה צורך להתגבר על העובדה שלארה מסתירה חלק משדה הראייה.
בקיצור, **המשחקיות** הייתה מקורית באמת.

מאז עברו כארבע שנים.
מה השתנה בארבע השנים הללו? - לא הרבה.
לארה עדיין פותרת את אותם הפאזלים, באותן הדרכים, וצריך להתגבר על אותם מכשולים.

ואולי כל זה הוא רק למראית עין?
בחינה קרובה יותר מגלה, כי לארה מסוגלת כעת להתכופף ולעבור במעברים צרים, מה שדורש מאתנו עירנות רבה שתאפשר לנו למצוא את אותם סדקים שבהם תזחל לארה.
לארה גם מסוגלת להתנדנד על חבלים, ובעוד שפונקציה זו היא רעועה מעט ומבוצעת באופן לא כל כך מושלם, הממד אשר הטיפוס והנדנוד על חבלים מוסיף למשחק הוא עצום.
אנו צריכים לגייס כוחות ריכוז גבוהים מאוד, אם רוצים להתנדנד ולקפוץ משלושה חבלים ברצף, כדי להגיע לצדו השני של החדר.

אלא, שכפי שתפקוד החבלים אינו "מושלם", כך גם **המנוע הגרפי**. אם יש דבר שאותו אני זוכר בבהירות מ-Tomb Raider המקורי, הוא הבאגים במנוע: כאשר לארה הייתה נצמדת לקיר, ניתן היה לראות מה שיש בצד השני, הפוליגונים היו נשברים לעתים קרובות, והמצלמה העוקבת אחר לארה, הייתה "מבוימת" באופן גרוע, ולעתים קרובות מכשילה אותנו ואפילו את המשחק כולו - לא אחת נדמה היה כי המשחק עומד לקרוס בכל רגע.

לצערי הרב, TLR גרם לי להרגשת "דה ז'ה וו", חוזר ונשנה של אותם באגים.
נכון, המנוע הגרפי יציב יותר מקודמיו, אך אם תצעדו צמוד לקיר, תנועה בכיוון הנכון תגלה מיד את אשר מסתתר בצד השני.
המצלמה עדיין גרועה, ופעמים רבות קיבלתי אפשרות מבט מתוך בטנה של לארה (אם כי חשוב לציין, כי על בעיות רבות של המצלמה חיפו חברי צוות Core על ידי גרימה לדמותה של לארה להייעלם במצבים מסוימים, כדי שלא לחסום את המבט).

הסרונות נוספים בגרפיקה של המשחק כוללים טקסטורות גרועות, אשר נקודות החיבור ביניהן בולטות, דמויות במשחק שנראות מרובעות ולא אנושיות, וכן הצללית המלווה את לארה לאורך המשחק, שהיא פשוט מגוחכת.

למרות הכול, המנוע הגרפי אינו אכזבה אחת גדולה. זמני הטעינה הם נקודת אור בוהקת במשחק. המעבר בין שלב לשלב נמשך אך שניות מעטות וכמעט ואינו מורגש, גם על מחשבים ישנים יותר.
בנוסף על זמני טעינה מהירים, ואפילו למרות זמני הטעינה המהירים, המנוע הגרפי של TLR מהווה שיפור גדול לעומת קודמיו. לכל אורך המשחק ניתן לראות בבירור כי המנוע משתמש במספר גבוה יותר מבעבר של פוליגונים, הגורמים ללארה להיראות מציאותית הרבה יותר, וכן למפלצות הנוברות בין שלבי המשחק, למפחידות הרבה יותר. גם טבלת הצבעים של המשחק גדלה, ויוצריו יכולים להתגאות בצבעים הרבים שהצליחו להכניס להריסות במצרים.

המנוע הגרפי מציג גם מספר אפקטים חזותיים חדשים, כגון, שמים מרהיבים, או אפקט של טיפות הנוטפות מלארה, כאשר היא יוצאת מבריכה.

אחד האפקטים המרשימים הוא הערפל. למרות שהערפל אינו ערפל של מדידת נפח, הוא עשוי בצורה יפה. האפקט מיושם בשלמות, בעיקר לקראת סיום המשחק, שאז העולם כולו הופך למקום חשוך הנשלט על ידי הרוע. הערפל מאפשר להחיות את המתים המהלכים, והופך חדרים פשוטים ונחמדים למראה, לחדרים מלאי אדים וטחב שבהם היצורים האיומים ביותר בממלכת הפרעונים מוצאים את מנוחתם.

אפקט נוסף הוא אפקט ה"Bump Mapping", או בשמו העברי "מיפוי בליטות". מיפוי בליטות הינו אפקט שגורם לקירות להיראות מציאותיים יותר, על ידי טקסטורה נוספת, המורה למנוע הגרפי כיצד להקרין אור על הציור המקורי.
כתוצאה מכך, האור הדינמי במשחק יוצר צלליות על הטקסטורה, וזו נראית כקיר מציאותי עם בליטות, במקום ציור חלק ובלתי הגיוני.
למרות שהאפקט הזה אינו מיושם באופן מושלם במשחק, ונראה אך ורק כאשר יש ערפל בחדר, הוא מוסיף הרבה מאוד למשחק ולאותנטיות שאותה הוא משדר.

האותנטיות שאותה ניסו יוצרי TLR להכניס למשחק, ניכרת לכל אורכו, אך עם זאת נראה, כי הייתה נפילה כלשהי בנקודות מסוימות, כגון, **הבינה המלאכותית**. זו שב-TLR היא ללא ספק הטובה ביותר שנראתה עד היום במשחקי Tomb Raider.
למרות זאת, כאשר משווים את הבינה המלאכותית כמעט לכל משחק אחר בשוק כיום, היא נופלת ובגדול. היצורים פשוט לא מציגים שום בינה מלאכותית, ולעתים קרובות נתקעים בקירות ולא ממשיכים. הדמויות נמשכות למטרות מאוד מסוימות, וכאשר מטרה זו מפוענחת (בדרך כלל זו תקיפה ישירה שלכם), קל מאוד לפגוע ולהרוג את היצור בעזרת מערכת כיוון הנשק האוטומטית במשחק, כל מה שנשאר לעשות הוא לבחור את כלי הנשק המועדף.

אחת האטרקציות שהיו אמורות להיכנס למשחק החדש הייתה מערכת כיוון נשק חדשה לגמרי. בסופו של דבר, האפשרות הזאת אמנם נכנסה, אך היא אינה משמשת אותנו במשחק עצמו.
מערכת כיוון הנשק החדשה מאפשרת להשתמש בכוונת שדרכה אפשר לראות וגם לירות לכל מקום במסך, מבלי להיות מוגבלים על ידי הכיוון האוטומטי.
בפעם הראשונה שהשתמשתי במערכת הכיוונון החדשה, גיליתי גם שיותר טוב שלא להשתמש בה - היא מסורבלת, קשה לשימוש, ועד שתצליחו לפגוע במשהו, סביר להניח שכבר תמותו.

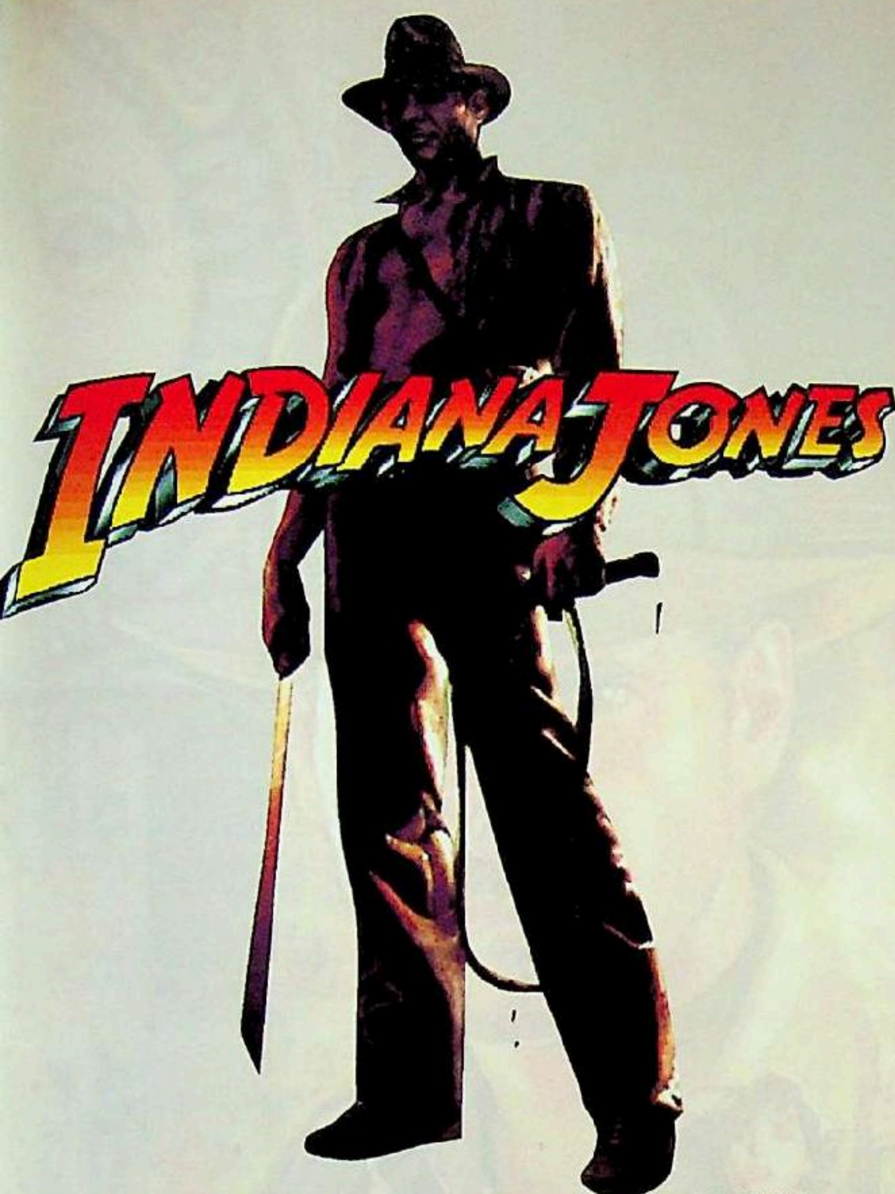


להפתעתי גיליתי, כי אפשרות זו זניחה במשחק, וכי רק במספר מצומצם של פאזלים יש צורך בכוונת.

הפאזלים ב-TLR מאופיינים בעיקר על ידי זריזות ידיים, ואין צורך ממשי במוח או במחשבה אמיתית. לפני צאת המשחק דובר על הכנת גרסה מיוחדת של המשחק לאמריקאים, גרסה אשר תציג פאזלים פשוטים יותר, משום שהקהל האמריקאי הוא לכאורה פחות סבלני. אך, מחאות רבות מצד הקהילה האמריקאית הוציאו רעיון זה מכלל מימוש.

או אולי לא!
בכל מהלך המשחק ליווה אותי הרעיון שמא ב-Core הוציאו לכל העולם את הגרסה שהוכנה לאמריקאים, זו עם הפאזלים הפשוטים, ושמרו במערכת את הגרסה ה"אמיתית".
הפאזל היחיד במשחק שבו נדרשתי להשתמש באיזו שהיא מחשבה יצירתית, היה בפאזל עם הרבה פסלים ונרות על גביהם. המטרה בפאזל הייתה להדליק את כל הנרות, אך בכל פעם שהייתי מדליק נר אחד, הוא היה מדליק ומכבה כמה נרות אחרים.
לאחר ניסיון אחד ו-5 דקות של מחשבה, פתרתי את הפאזל וחזרתי לפאזלים המאפיינים את המשחק זריזות ידיים.

מי שמחפש משחק בעל איזה שהוא רובד של עומק וחשיבה אינטלקטואלית או יצירתית, יתאכזב מאוד. לעומת זאת, מי שאינו רוצה להפעיל את המוח ומעדיף ללחוץ על מקש הקפיצה ברגע הנכון, ייהנה מאוד מהפאזלים ב- TLR.
TLR מציג כ-30 שלבים שונים ומגוונים במצרים, ויצריך בערך שבוע-שבועיים, כדי לסיים אותו. בסיום המשחק, הדבר היחיד שאפשר לעשות עם הדיסק הוא להעביר אותו לחבר או לזרוק אותו לפח.
כמו כל משחקי Tomb Raider בעבר, אין למשחק המשכיות. ב-Core מעולם לא הוציאו כלים להכנת שלבים, אין ל- TLR משחק רשת, ואין שום אפשרות לסיים את המשחק בדרך שונה.
למרות זאת, המחיר של TLR הוא כמחיר כל משחק אחר בשוק, ועל כן, קונה פוטנציאלי של המשחק צריך לחשוב היטב, אם הוא מוכן להשקיע סכום כל כך גבוה בעד משחק ממוצע שאינו מספק כל אפשרות למשחק חוזר.



דורון ניר

אינדיאנה ג'ונס.

השם שמיד מעלה בזיכרונם של עשרות נערים צעירים (וצעירים לשעבר) את הדמות המרופטת, עם השוט, הכובע, והמשפט הנצחי "This item belongs in a museum".

אינדיאנה ג'ונס, שמיליוני נערות הזילו דמעה על דמותו המסוקסת, ומיד נרשמו ללמוד ארכיאולוגיה, רק כדי לגלות שרוב הפרופסורים שלהם לא דומים בכלל להריסון פורד.

לסיכום

המטרה של Core ב- TLR היתה ליצור משחק שיחזיר את ההנאה והמשחקיות המדהימה של המשחק המקורי. למרות ש- TLR הוא ללא ספק המשחק הטוב ביותר בסדרה, מאז המשחק הראשון, הוא אינו מסוגל להגיע לאותה דרגה של הנאה. ייתכן שמצב זה נובע ממנוע ישן, פאזלים פיסיים מדי או משחק שחוזר על עצמו יותר מדי פעמים.

לדעתי, המשחק לא מצליח להגיע לאותה דרגה, בגלל דמותה של לארה המצטיירת בראש כולנו.

TLR הוא משחק ממוצע ואף למטה מזה, מאותה סיבה שהסרט Barb Wire בכיכובה של פאמלה אנדרסון היה סרט ממוצע. יותר מדי זנותיות, פחות מדי עלילה. (או במקרה שלנו - משחקיות.)

הטוב

מנוע חביב ומהיר, עלילה טובה ואישה מפורסמת במשחק מחשב, בכותר הטוב ביותר של Tomb Raider מאז המשחק המקורי.

הרע

בינה מלאכותית, סאונד ופסקול ממוצעים ומטה, מנוע גרפי ישן, וחזה עוד יותר גדול ועוד יותר מגוחך.

השורה התחתונה:
מי שאוהב שוטרים תלת-ממדיים מגוף שלישי שלא דורשים יותר מדי חשיבה, ומסוגל להתעלם מהאופן שבו לארה מוצגת במשחק, ייהנה מהכותר.

גרפיקה	★★★+
סאונד	★★★
פסקול	★★★
משחקיות	★★★+
אינטליגנציה וקושי	★★★+
אורך חיים	★★★
התקנה	★★★
ציון כללי	★★★+

עברו למעלה משמונה שנים מאז יצא הכותר האחרון של אינדי, הלוא הוא "אינדיאנה ג'ונס וגורלה של אטלנטיס". שנים שבהן תעשיית המשחקים קיבלה כמה וכמה תפניות מרתקות. תפנית אחת, עיקרית, הייתה יציאתה של לארה קרופט לאוויר הדיגיטלי. לארה, שכבר מישהו הגדיר אותה - "אינדיאנה ג'ונס עם שדיים" - נראית ברוב המשחקים שלה כמי שהמטרה העיקרית שלה בחיים היא להראות לכל העולם, שמי שהכי מתאים לאסוף פריטים עתיקים ממקומות נידחים, זו דווקא היא, ולא הארכיאולוג המפורסם.
וזה די הצליח לה.

שמעתם מישהו שמתגעגע לאינדי בשנתיים האחרונות?
לא אני.
למרות זאת, כששמעתי סוף סוף על יציאתו הקרובה של הכותר החדש של ד"ר הנרי ג'ונס ג'וניור, שמחתי מאוד. שמחתי עוד יותר כשגיליתי שהכותר יהיה הרפתקת פעולה תלת-ממדית. תמיד חשבתי שניהול דיאלוגים אינו הדבר המתאים ביותר לדמות הזאת.

אבל כמו שלימדו אותי בצבא, רגע לפני ש"שתו" לי את השבת: "ציפיות לחוד, ומציאות לחוד".
הכותר החדש של אינדי הצליח לאכזב אותי בהרבה מאוד היבטים. ובשורה התחתונה, המשחק לא מתרומם מעל שום רף שקבעו משחקים אחרים לפניו.

סיפורו של הכותר מתחיל בשנת 1947. מלחמת העולם הסתיימה, והנאצים כבר מזמן לא בסביבה. המלחמה הקרה החלה, מסך-הברזל הורד והקומוניסטים מחפשים דרכים שוות לגבור על יריביהם האמריקאים.
סופיה האפגוד, שבכותר האחרון ליוותה את אינדי בכל רחבי העולם, הצטרפה לסוכנות הביון החדשה, ה-CIA.
בדיוק בזמן שאינדי מחפש לו איזה פסלון קטן, אי שם בדרום-מערב אמריקה, מגיעה סופיה ומזמינה אותו לבדוק איזה אתר חפירות, שהסובייטים החלו לגלות בו עניין יתר. אינדי מסכים (נו בטח, אחרת לא היה משחק) ויוצא למשימתו הראשונה, המתרחשת בעיר העתיקה בבל.

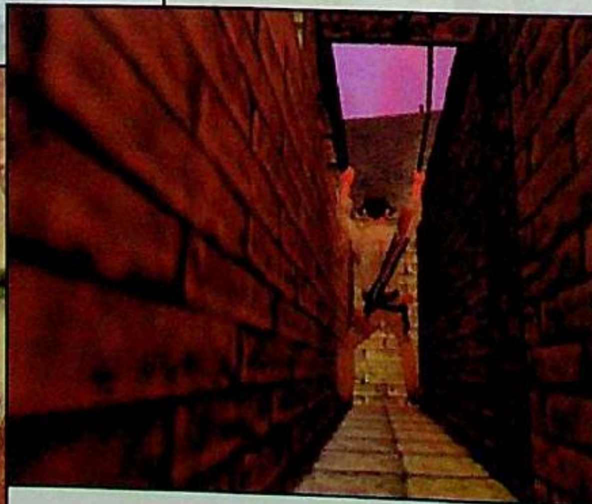
עד כאן הסיפור. לא, באמת, עד כאן הסיפור.
הסיפור כולו, העלילה המסופרת לעיל, היא פחות או יותר כל מה שתדעו לאורך כל המשחק. הדמויות בקושי מתקשרות אחת עם השנייה, אינדי מעולם לא היה פחות מצחיק, והאויב היחיד של אינדי שעוד מדבר, מעיר הערות עד כמה שהאמריקאים מטומטמים, כמה מטומטמים הסובייטים וכמה הוא חכם.

המורכבות של הסיפור בכותר שקולה לעומק העלילה בשיר "דנה נמה, דנה קמה", והדבר הגרוע ביותר הוא שלאורך כל המשחק אנחנו לא מגלים שום פרט נוסף על דמותו של אינדי על דמותה של סופיה או על דמויות המשנה האחרות.
ציפיתי להומור, לדמויות משעשעות, למשחק טוב של השחקנים המדבבים את הכותר, אבל יוק !!!
אז כמו שסיכמנו - סיפור אין כאן.
מה בכל זאת יש כאן?
קודם כול יש כאן **מנוע גרפי** תלת-ממדי חדש ונוצץ מבית LucasArts.
חדש? - כן. חדיש? - ממש לא.
אני משער שהמפתחים קיבלו החלטה עקרונית בתחילת הפיתוח, שלפיה הם מעדיפים אזורים פתוחים ורחבים שירוצו מהר, מאשר משחק מפורט אך מקרטע.
התוצאה היא משחק, שאמנם רץ חלק וללא בעיות של נפילות בקצב הפריימים, אך סובל קשות ממחסור בפרטים: היד של אינדי היא סתם קובייה, הרגל שלו לא רחוקה מלהיות סתם קובייה והג'יפ שלו נראה כמו צעצוע לילדים היפראקטיביים בני שלוש.
למרבה המזל, הטקסטורות שמודבקות על מיעוט הפוליגונים הזה הן טובות מאוד, מפורטות יחסית, וצבעוניות, כך שהתוצאה הסופית היא פחות גרועה.

גם בכל הנוגע לאפקטים, המנוע לא מצטיין:
המים נראים כמו אדמה כחולה חצי שקופה, ולא ניכרים בהם בכלל גלים או אדוות, הפיצוצים והיריות הם לא יותר מאסופה של כתמים בצבעים צהובים-חומים-עד-אדומים והתאורה הדינמית היא גסה ולא מדויקת.

אלא שלמרות מחסור חמור במחלקות העלילה והגרפיקה, אינדי מצליח להתרומם מעל לדרגה של "זבל של משחק", בזכות **אורך חיים** גדול, שמורכב מהחידות הטובות ביותר שפגשתי בהרפתקת פעולה כלשהי, ומגיוון עצום בשלבים ובגימיקים שהמשחק מביא.







Preview

SOLDIER OF FORTUNE

לפעמים אנחנו שומעים על בוגרי יחידה קרבית כזו או אחרת, שנסעו לאיזו רפובליקת בננות דרום-אמריקאית, ועושים שם קריירה כ"שומרי ראש". הביטוי הישראלי העדין הזה הוא לא יותר מכיסוי פוליטיקלי קורקטי על עבודתם האמיתית, שהיא לוחמה בשכר, פשוטו כמשמעו.

דורון ניר

בעולם הרחב ישנם לא מעט אנשים שהמקצוע שלהם הוא "שכירי חרב", והם ממש לא מתביישים בכך.
מגזין "Soldier of Fortune" הוא מגזין שבהגדרתו פונה לשכירי חרב אלה. הוא מתאר תהפוכות פוליטיות כאלו ואחרות באזורים שבהם יש "עניין" לשכירי חרב, מפרסם סוגי נשק, ומספק כל אינפורמציה אחרת שעוזרת לאותה קבוצה מקצועית.

חברת Activision, שהיא אחת הוותיקות והטובות שבחברות הפצת המשחקים בעולם, רכשה את הזיכיון לשם "Soldier of Fortune" "חייל בעקבות גורלו", אם תרצו), והיא בעלת הזכות הבלעדית הפיק משחקי מחשב, שיישאו את שם המגזין.
חברת Activision פנתה לפני למעלה משנה לחברת Raven, שכבר "עזרה" לה כמה פעמים בעבר (Hexen, Heretic) להפיק משחקים משובחים, והזמינה אותה להפיק את הכותר הראשון שיישא את השם שעליו שילמה כסף רב כל כך. התוצאה הסופית, שאמורה לעלות על המדפים בחודשים הקרובים, היא משחק פעולה, שיביא לשחקן "ריאליזם שעוד לא נראה כמותו במשחק מחשב".
בדרך כלל, כשחברה מצהירה בראש חוצות שהיא הולכת לתת למשחק "ריאליזם שעוד לא נראה כמותו במשחק מחשב", הכוונה היא לכמויות בלתי ריאליות לחלוטין של דם ושל איברים מתעופפים, ולאלמנטים אחרים שיותר מזכירים ריאליזם של סרטי פעולה ווג זי מאשר את הריאליזם של E.R. למשל.

לשמחת כולנו, האמירה הזו תקפה גם לגבי הכותר שלפנינו, אלא שה"ריאליזם" המאוד מסוים הזה אמור להיראות הרבה יותר טוב במשחק SOF.
כל זאת הודות לטכנולוגיה בשם Ghoul שאותה פיתחה חברת Raven לטובת הכותר.
בנוסף לשם מדליק, שבוודאי חשבו עליו הרבה במחלקת השיווק, טכנולוגיית GHOUL מביאה הרבה אלמנטים שבאמת טרם נראו במשחק מחשב (ואת זה אני אומר, לא החברה).

SOF פותח על המנוע הגרפי של Quake 2, אלא שעליו הוסיפו כל כך הרבה שינויים, שקשה להאמין שמדובר באותו מנוע. כאן נכנס Ghoul לפעולה.
בתור התחלה, הגוף של כל אחת מהדמויות במשחק יכלול 26 "מוקדי פגיעה" (Gore Zones) אפשריים. זאת אומרת, שכאשר יורים על דמות של שומר סיבירי, אפשר לפגוע לו בכף הרגל, בקרסול, בירך, באגן, בבטן (צד ימין, צד שמאל) ועוד ועוד.

זאת ועוד, כל מקום שבו נפגע, יגיב בצורה מציאותית ככל שניתן, לפגיעה: יריה בצוואר תפתח עורק ראשי, שיגרום לקילוחי דם לפרוץ מהצוואר, ואילו פגיעה במותן תגרום לטפטוף דם איטי יותר.

אלא ששיטה זו מאפשרת הרבה יותר מאשר אפקטים מגניבים של דימום. הדמויות שייפגעו יגיבו בנפרד לכל פגיעה. אנימציה ספציפית הוגדרה לכל "מוקד פגיעה" כזה - הדמויות שיחטפו כדור בחזה, ימותו בצורה שונה לחלוטין מאלה שייפגעו ביד או בראש. בנוסף לכך, "מוקדי הפגיעה" יאפשרו לנטרל דמויות, מבלי שצריך להרוג אותה, ואפילו להעיף להן את האקדח מהיד או את המשקפיים מהפנים, בפגיעה מדויקת, אם צריך.
מאפיין נוסף, הגורם לאפקטים הללו להיראות מציאותיים יותר, הוא האפשרות "להדביק" עצמים על הדמויות. משקפיים, כלי נשק, חגורות רימונים, קסדות ועוד עשרות הפריטים שיופיעו במשחק, והם גופים עצמאיים שמורכבים על הדמות, ואם יש צורך, גם יורדו ממנה.

בנוסף לאותם עצמים, שיורכבו על דמויות ויביאו לגיוון ברמה גבוהה מאוד לכותר, מנגנון Ghoul מצויד ביכולת ליצור גיוון אדיר בטקסטורות הפנים של הדמויות. נכון לרגע זה, המשחק כולל כ-277 טקסטורות פנים שונות.
במילים פשוטות יותר, יהיו המון דמויות שונות במשחק, ובניגוד לכותרים כמו Half-Life, שבהם כל המדענים קרחים עם משקפיים או כושים עם זקן, ב-SOF נוכל לראות יחידות שלמות, שבהן אף חייל לא דומה לחברו.

על הגיוון העצום הזה תוכלו להוסיף גם מודל פיסיקלי ריאליסטי במיוחד. המשמעות היא שדמות שתחטוף ירייה מרובה, תעוף בעוצמה רבה מההדף, בעוד שדמות שתספוג יריות מתת-מקלע "תרקוד" מרצף הפגיעות שתספוג, בדיוק כמו שהיינו מצפים, ולא תעוף אחורה מההדף.

המרכיב האחרון בהחלט לגבי טכנולוגיית Ghoul הוא קוד הרשת המשופר של המשחק, שאמור לעבוד לפי אנימציות ולא לפי פריימים.
אסביר, כי אני רואה כמה מכם מקמטים מצח ואומרים.
"מה, לעזאזל הוא רוצה ?!?".
ובכן, רוב המשחקים שמשוחקים כיום ברשת, ובמיוחד אלה שמשתמשים במנוע של Quake 2, בודקים מה מצב הדמויות בכל רגע נתון, ושולחים "תמונה" של האינפורמציה לשרת באותו הרגע. הבעיה היא שבשרתים שבהם זמן התגובה הוא איטי, אנו עלולים לקבל משחק מקוטע, שנובע ממספר נמוך של "פריימים" שהמחשב מקבל מדי שנייה.

מנגנון Ghoul ינסה לפתור כל זאת באמצעות קוד רשת שלא רק יעביר "פריימים", אלא יכלול אינפורמציה על אנימציות שכל דמות עומדת לבצע. זה יפטור את המחשב מהצורך לשלוח אינפורמציה נוספת עד לסיום אותה אנימציה (לצורך העניין, כל פעולה - ירייה, נפילה, קפיצה או מוות, נחשבים לאנימציה).

אם תשימו לב, הקדשתי הרבה מאוד מילים לתיאור הייחוד של טכנולוגיית Ghoul, הייחודית למשחק, ולא בכדי. בשוק המשחקים של היום, מכירת טכנולוגיות לייצור משחקים יכולה להיות רווחית לפחות כמו מכירת הכותר עצמו, וגם חברת Raven רוצה לגזור לעצמה את הקופון הזה. עד כדי כך, שנכון לרגע כתיבת שורות אלו, העלילה של המשחק עדיין לא פורסמה.

המשחק, באופן כללי, ישים אתכם בנעליו של - ניחשתם נכון שכיר חרב, שיוצא למגוון משימות ריגול, חיסול, ולוחמה במקומות שונים על פני כדור הארץ. מסיביר ועד פנמה, אנחנו שם.

המשימות לא יהיו, ככל הנראה, בעלות קו עלילתי משותף, אלא על בסיס של "רוצה? - תיקח." כלומר, אפשר יהיה לבחור אם מוכנים לבצע את המשימות או לדחות אותן.

הדמות שאותה תשחקו במשחק מבוססת בכלליות על ניסיונו רב-השנים של בחור (מה בחור, גבר מבוגר בין 58) בשם **ג'ון אפ. מולינס,** שגם שימש כיועץ מקצועי למשחק, והוא נחשב לסלבריטי בתחום "שכירות החרב".

ניסיונו כולל בין היתר שירות מבצעי ביחידת הכומתות הירוקות, ולאחר שחרורו, עיסוק אינטנסיבי בפעילות צבאית בתשלום.
מסתבר, שגיון אף בילה לא-מעט שנים מחייו בביצוע משימות, כגון, שחרור בני ערובה או "השבת סחורות לבעליהן" במזרח התיכון (לכו תדעו, אולי אתם מכירים אותו), וכן, במכירת נשק קונוונציונאלי שפיתח בעצמו.

הבחור סוחב אחריו למעלה מעשרה עיטורים צבאיים שונים על משימות שביצע (אהוד ברק, מאחוריך). בקיצור חייל מקצועי, שתרומתו למשחק מבטיחו הצצה אמיתית לעולמם של שכירי החרב.









X
beyond the frontier

רונן לזרוביץ

סיפור העלילה ב-X הוא סיפור מעניין. בעתיד, האדם ירצה לעזוב את מערכת השמש שלנו, ועל מנת לעשות זאת, יהיה עליו לעבור את מהירות האור. פריצת המחסום של מהירות האור נעשתה באמצעות בנייתם של JumpGates - שני מבנים, במקומות שונים בייקום, המשגרים את הנכנסים בצד אחד לצד השני, במהירות האור.

כדי לבנות את ה-JumpGates ב"צד השני", בני האדם בנו חללית ענקית הנשלטת על ידי בינה מלאכותית שמטרתה לבנות JumpGate במקום חדש, וכן להכין את הקרקע להתיישבות של בני האדם במקום.

בשלב מסוים, הבינה המלאכותית, שהניעה את החללית, החליטה שהיא צריכה להרוג את בני האדם (לא בדיוק מסופר מדוע). היא חיסלה את כל המושבות של בני האדם והתקרבה לעבר כדור הארץ.
קבוצה של טייסים אמיצים גרמו לחללית לרדוף אחריהם אל עבר JumpGate, ולאחר שהיא עברה בו, הוא הושמד.

בני האדם שוב היו מקורקעים בכוכב שלהם, ובמשך 500 שנה בנו מחדש את כל שנהרס.
אלא שהמדע המודרני המציא חללית חדשה, המסוגלת לעבור את מהירות האור ללא שימוש ב- JumpGates.

התפקיד במשחק - להיות טייס הניסוי לאב-טיפוס של החללית.

המשחק מתחיל ברגע שתקלה בבדיקה של החללית גרמה לכך שהיא תשוגר בחלל במהירות האור, ליעד בלתי ידוע ותנחת אי שם בחלל.

למרות שנדמה שהקו העלילתי המקשר יהיה דל, הרי שהמשימות עצמן יהיו בעלות סיפור עלילתי טוב.

במשימה אחת תצטרכו לעבור לאורכה של רכבת נוסעת, עמוסה בכלי נשק גרעיניים סובייטיים, אי שם באוגנדה. במשימה אחרת תצטרכו לחסל איזה נשיא דרום-אמריקאי במסגרת מאבקי שלטון פנימיים.
בקיצור, יהיה שמ..יח.

המשימות העלילתיות יצוידו, כמובן, בדיבוב הולם, שלטובתו אף גוייסו כמה וכמה שחקנים הוליוודיים (סוג ג'). בין השחקנים נוכל למצוא שמות שלא יגידו לכם דבר, למשל, טוד סוסמן, ארל בואן ובריאן תומפסון, אך נספר לכם שאת קולותיהם בוודאי תזהו מסרטים, כמו, שליחות קטלנית וארמאגדון, או מסדרות, כגון, תיקים באפלה ומסע בין כוכבים לדורותיו.

המשחק SOF זכה בתערוכת E3 האחרונה ללא מעט שבחים, ואף זכה בתואר "משחק הפעולה הטוב של E3" על ידי מספר אתרים ומגזינים. עם המנוע הגרפי המשופר של Quake 2, טכנולוגיית ה-Ghoul החדשה, והמשימות המרתקות שמובטחות לנו, יש סיכוי לא קטן שכל הציפיות הללו יתגשמו ל"פצצה של משחק".

מאפיינים
- מבוסס על המנוע הגרפי של Quake 2.
- קוד רשת חדש, מבוסס על אנימציות ולא על פריימים.
- טכנולוגיית GHOUL, הכוללת מרכיבים רבים לשיפור המראה של המשחק.
- רשימת נשקים מפוארת, המשמשת לוחמים ושכירי חרב בכל העולם.
- משימות ליניאריות עלילתיות, שבהן משתתפים שחקנים דרמטיים.
- שימוש בכלי רכב.
- מגוון עצום של דמויות, וכן אביזרים רבים שניתן "להלביש" על כל דמות.
- משימות באתרים אמיתיים מסביב לעולם.

לאחר הנחיתה, תגלו כי החללית שלכם הרוסה - אין כלי נשק, אין מערכות חכמות, אין כלום.
חיזרים - "Teladi" - יתקינו בחללית מנוע, כדי שתוכלו לטוס, ויסבירו לכם שאתם חייבים להם כסף בעשד התיקון. הם ייתנו לכם עוד קצת כסף, כדי שתסחרו בו וכך תוכלו להחזיר להם את החוב.

לשם כך, עליכם לטוס בין מקומות שבהם תוכלו לקנות ולמכור מוצרים.
בבית זיקוק תוכלו לקנות שמן, שאותו תמכרו לבית גידול צמחים, ובו תוכלו לקנות צמחים, כדי למכור לבית הזיקוק, וחוזר חלילה.

ככל שתצברו כמות גדולה יותר של כסף, כך תוכלו לסחור במוצרים יקרים יותר ולהרוויח יותר כסף. כמו כן תוכלו לקנות מחשב חדש לחללית שלכם, טילים וכן הלאה.

במשחק, החלל נחלק ל-6 אזורים. כל אזור נמצא במקום אחר בגלקסיה, וכולם מחוברים על ידי SlipGates (אלה תושבי המקום שאין יודעים מי בנה אותם, או איך הם פועלים... מעניין מאוד מי בנה אותם.)

כל אזור נשלט על ידי גזע אחר - חלקם נחמדים, וחלקם ינסו להרוג אתכם. בכל אזור בחלל אפשר למצוא מוצרים שונים, שאותם ניתן למכור ברווח נאה בחלק אחר בחלל.

אם במקרה חשבתם שבשעות הארוכות שבהן תטוסו בחלל יהיה לכם ליווי של **מוסיקה** זו או אחרת, כדי להנעים את המסע, טעיתם. ב-THQ החליטו בטעות שלא צריך מוסיקה במשחק, ועל כן, מה שמלווה אתכם כל הזמן הוא הזמזום המתמיד של המנוע.
המוסיקה היחידה שיש במשחק, היא המוסיקה בסרטון הפתיחה, אך היא משעממת, ובעיקר, השילוב שלה עם הסאונד איום עד כדי כך, שהייתי צריך לצפות בסרט מספר רב של פעמים, עד שהצלחתי להבין את העלילה.

הסאונד אינו משלהב במיוחד. הצלילים פשוטים מאוד. המשחק נצמד לצלילים הבסיסיים של רעש מנועים, לייזר וטיל - שום דבר מיוחד. לא רק זאת, הסאונד גם חוזר על עצמו פעם אחר פעם. הבחירה של מספר מצומצם של צלילים במשחק, המושמעים כל הזמן, גרמה לי לשיגעון מוחין בצירוף הפרעות נפשיות.

לעומת זאת, דווקא אהבתי את **הדיבוב** במשחק. כאשר מקבלים תדרוך בעת ההדרכה ממפקד ספינת האם, הכול נשמע משכנע, מהנה ועשוי היטב. וכן, כאשר נכנסתי לשיחות עם יצורים בכוכבים אחרים, אהבתי מאוד את האפקטים הדיגיטליים שקולותיהם עברו. הכול נשמע מאוד "חללי" בסגנונו, ובוודאי יזכיר לרבים סרטי מדע בדיוני, כגון, מלחמת הכוכבים וחולית.

הבינה המלאכותית כמעט ואינה בנמצא במשחק. משום שרוב המשחק הוא בעצם סחר, אין למחשב יותר מדי בינה מלאכותית לחשב. הבינה המלאכותית היחידה היא זו של חלליות המסחר האחרות, אשר גם הן קונות ומוכרות מוצרים, וכן הבינה המלאכותית של חלליות המלחמה האויבות.

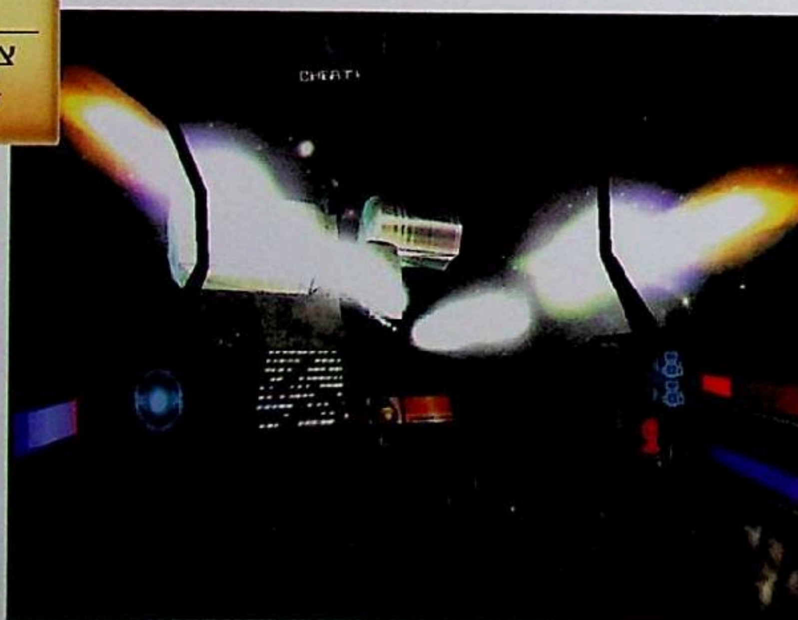
התקנת המשחק והדוקומנטציה שמתקבלות עם המשחק, פשוט גרועות.
חוברת ההפעלה מגיעה בשלוש שפות שונות, אך אף אחת מהן אינה עברית.

הטוב
עשוי לספק שעות משחק מרובות, וכן עלילה מעניינת.

הרע
הכול, חוץ מהעלילה.

השורה התחתונה
לדעתי, X הוא משחק גרוע, בשל כל הסיבות שציינתי לעיל.

גרפיקה	★★★
סאונד	★★★
פסקול	
משחקיות	★★★
אינטליגנציה וקושי	★★★
אורך חיים	★★★★
התקנה	★★
ציון כללי	★★+

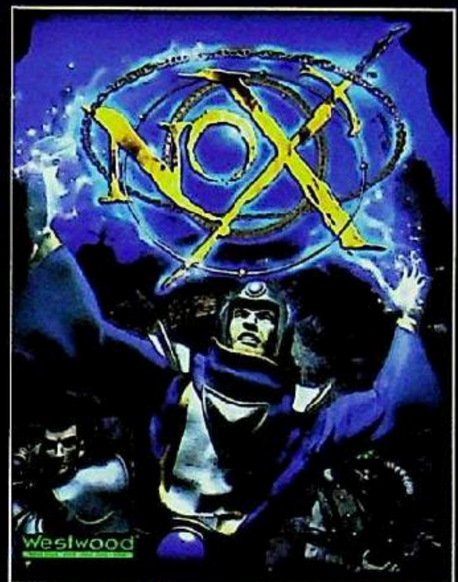


עכשיו בחנויות!



http://www.hed-arzl.co.il

תפקידים/פעולה



NOX

משחק אפל ומאיים המתרחש בעולם פסטורלי ושליו, שמוטרד ע"י מלכת האלמוות המרושעת. משחק תפקידים עשיר, המשלב אלמנטים מהנים של פעולה וערמומיות.

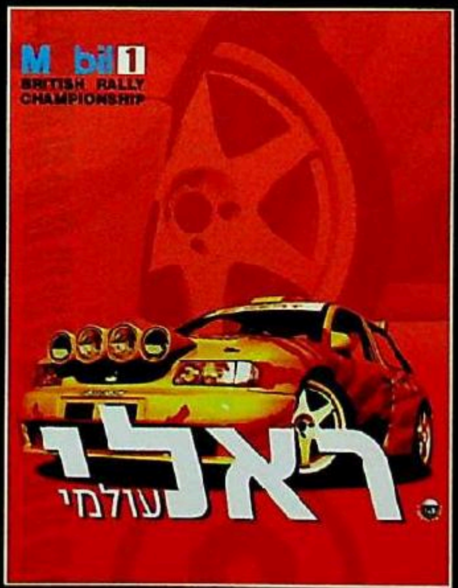
אסטרטגיה/פעולה



BATTLEZONE 2

המשחק השני בסדרה, המשלבת באופן גאוני בין אסטרטגיה לפעולה. תפקד היישר משדה הקרב, ותהווה דוגמא לכוחותיך.

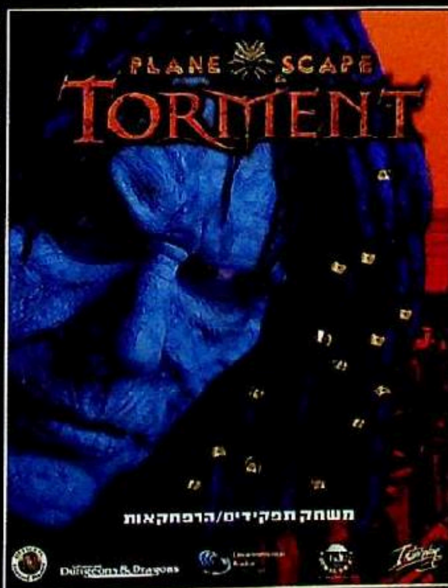
נהיגה



ראלי עולמי

סימולצית הראלי הטובה ביותר בעולם. עשרות דגמים מדויקים של מכוניות ראלי, דינמיקת נסיעה מציאותית, תואי שטח אמיתיים, בקרת נזקים וזכייה בגביעים!

משחק תפקידים/הרפתקאות



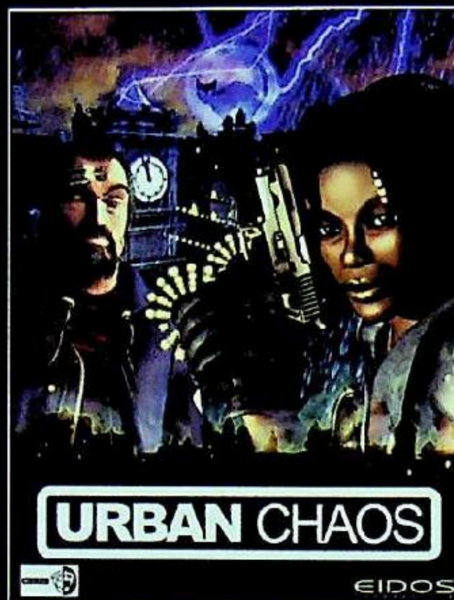
PLANE SCAPE TORMENT

משחק AD&D מבית היוצר של Baldur's Gate™. בעולם מדהים, מלא באפקטים ויזואליים מרהיבים, יריבים מוזרים וקסמים משונים, אתם תהיו כוח שכולם ילמדו להעריך.

להשיג
ברשתות השיווק,
חנויות המחשבים,
הצעצועים והספרים.
להזמנות התקשרו
24 שעות ביממה:
03-5124040

אל תגידו שלא ידעתם...
המשחקים מבית
הד-ארצי מולטימדיה

פעולה

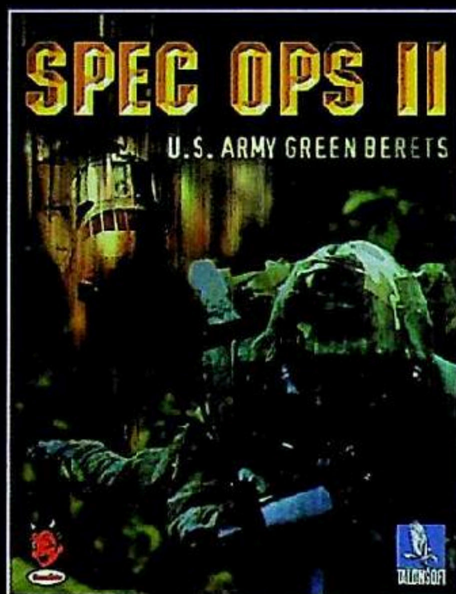


להשיג גם בגרסת PlayStation

URBAN CHAOS

בעולם של מהומות ואנרכיה, תשתמשו בכלי נשק ומיומנויות לחימה כדי לטהר את העיר מהכנופיות השולטות בה.

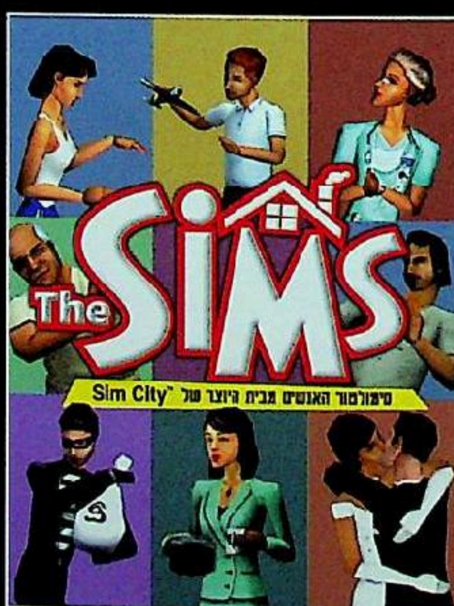
פעולה/אסטרטגיה



SPEC OPS 2

משימות קרב טקטיות, אזורים מדהימים על פני הגלובוס, מגוון מרשים של כלי נשק. החיים עומדים להיות הרבה יותר מסוכנים מכפי שיכולתם לדמיין.

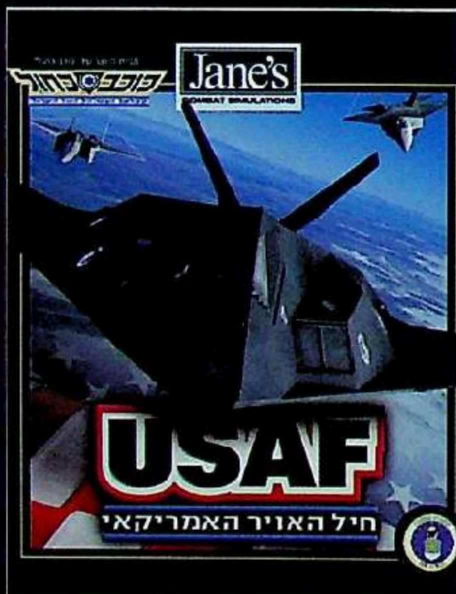
אסטרטגיה



SIMS

המשחק שמאפשר לכם לנהל חיים של אנשים אחרים! מבית היוצר של SIM CITY – בנה שכונה שלתה ותנהל את האנשים בה כרצונך!

סימולטור



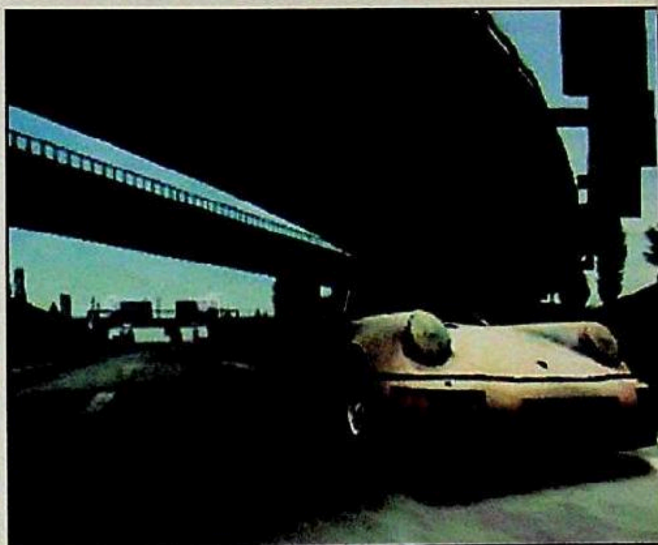
USAF

סימולטור טיסה של חיל האוויר האמריקאי - הוא היחיד שמספק את הרוויה של הכח הצבאי המתקדם ביותר בעולם!!!

Need for Speed 5: Porsche Unleashed

אמיר סלע

חברה: Electronic Arts.
תאריך הוצאה: מרץ 2000.
אתר: www.needforspeed.com
סוג משחק: סימולציה נהיגה



כמו שמרמז השם, המשחק עצמו מרוכז רק במכונית המרוץ פורשה. מתכנתי המשחק מוסרים, כי Porsche Unleashed עתיד להיות משחק המשך אמיתי מכל הבחינות, לא כמו ש-Need for Speed 4, "הדרך לניצחון", איכזב ברמת השינוי לעומת המשחק הקודם בסדרה.

השינוי המרכזי שאפשר למצוא במשחק, הוא שיהיו בו מכוניות מסוג אחד:בלבד פורשה. זה לא אומר שלא יהיה מבחר גדול, להפך. המשחק יציג מכוניות משנת 1948, מה-356 הדו-מושבי, ועד למכונית 959 שקורעת את הכבישים בזמננו.
בסך הכול, ישנן כ-80 מכוניות (פי 6 ממה שמרוצים אחרים מציעים).

השינוי השני והגדול יהיה, כמובן, המנוע הגרפי. הפעם, המנוע לא יהיה שכלול של המנוע הקודם, אלא מנוע גרפי חדש לחלוטין שמפותח כעת על ידי צוות מתכנתים מנוסים.
חידושים גרפיים רציניים לא יהיו, אבל מה שבטוח - הגרפיקה תשתפר.
לוח המחוונים מתוכנן להיות תלת-ממדי לחלוטין, נזקים מהתנגשויות יפגעו בצורה החיצונית ובתפקוד הרכב, נוספו מספר זוויות של מצלמות והקליפה הבוהקת שעשתה את המכוניות ב-NFS 4 קצת מזויפות, הוחלפה.



חוץ מסתם לקרוע את הכביש, המשחק יציע עוד שתי אפשרויות משחק:
נהג-מפעל ואבולוציית הפורשה.
באפשרות נהג-המפעל, נכנסים לתפקיד של נהג-ניסיון של מכוניות הפורשה. בכל פעם, יביאו מכונית פורשה שלא נראתה בציבור, וצריך יהיה לבצע מספר מבחנים הכוללים נהיגה בסללום, האצה מהירה של המכונית ועוד.
האפשרות השנייה, אבולציית הפורשה, כבר הייתה בסדרת NFS כקריירת נהג מרוצים. עכשיו היא קצת יותר משוכללת.
יש לשחק נהג מתחיל עם קצת כסף בשנת 1948. בעזרת הכסף הזה צריך לקנות מכונית ולשלם דמי כניסה, כדי להשתתף במרוצים.
הדבר החדש בא לידי ביטוי באחזקת המכונית.
יותר מ-700 חלקים אמיתיים מקטלוג המפעל של פורשה יעזרו לכם לשפר את המכונית שלכם, אלה כוללים: מעצורים, מחוגים, קרבורטים, מנועי טורבו, פנסים... פשוט הכול...



Diablo 2

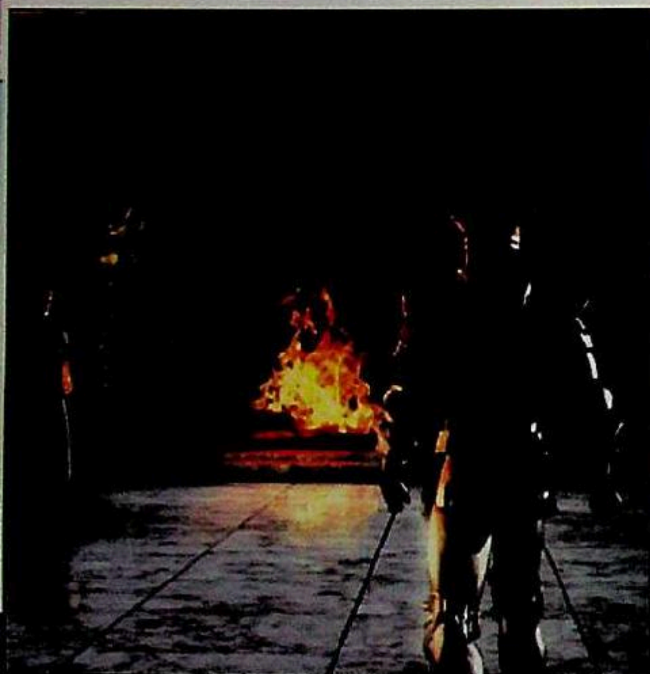
חברה: Blizzard Entertainment.
תאריך הוצאה: תחילת 2000.
אתר: www.blizzard.com/diablo2/
סוג משחק: הרפתקאות

Diablo 2, שכבר נמצא בפיתוח מספר שנים טובות, אוטוטו כבר אצלנו.
למי שלא מכיר את המשחק הקודם בסדרה ולא שמע כלום על המשחק במשך שלוש השנים האחרונות, הנה תקציר על המשחק:
Diablo 2 הוא משחק הרפתקאות המתבסס על עולם המבוכים והדרקונים האגדי. אתם נכנסים למשחק כדמות (לוחם, קוסמת, וכו') ומשימתכם היא להציל את העולם מן הרוע השורר בו.

למעשה, לפי הפרסומים, Diablo 2 היה אמור לצאת עוד בשנת 98, לאחר צאת Starcraft לשוק. הסיבה העיקרית לדחייה הייתה שבתקופת תכנון המשחק, טכנולוגיית התלת-ממד עוד הייתה בחיתולים, ומתכנתי Diablo 2 רצו להתאים כמה שיותר את המשחק לטכנולוגיה הזאת.

משחק הרפתקאות זה, אמור להיות שכלול ענקי, לעומת משחקי ההרפתקאות שישנם כיום. לא כמו ה-Diablo הראשון, ב-Diablo 2 ישתמשו במאיצי תלת-ממד, כדי להעשיר את הגרפיקה. אפשר יהיה לראות שיפורים רציניים בתאורה, בדמויות, והאפשרויות לזום ייראו ברור יותר מאשר במחשבים שאינם מצוידים במאיצי תלת-ממד.

כמו כן, יהיה גיוון מרשים ביותר בכל מה שנוגע לדמויות ולחפצים. לא רק שיהיו חמש דמויות שונות, שלכל אחת יהיו מאפיינים וכוחות ייחודיים, יהיו גם מאות פרצופים לכל דמות. כמו כן, כפי שנמסר לנו, יהיו יותר מ-70 סוגים של נשקים ויותר מ-48 סוגים של שריונות.



גרסת הניסיון של המשחק כבר יצאה על גבי ארבעה דיסקים, והמשחק המלא ייצא ברבע הראשון של שנת 2000, בתקופת החגים, יחד עם עוד מספר רב אחר של משחקים שמחכים לסיבוב הקניות שנוצר בחגים.

Command and Conquer: Renegade

חברה: Westwood Studios.
תאריך הוצאה: תחילת 2000.
אתר: http://www.westwood.com/games/ccuniverse/renegade/index.html
סוג משחק: פעולה, הרפתקאות

סדרת C&C המתאפיינת בזכות משחקי האסטרטגיה הטובים שלה, עומדת לעשות תפנית גדולה ומסוכנת, ולהוציא את Command and Conquer: Renegade. המשחק, למרבה ההפתעה, לא יהיה משחק אסטרטגיה, אלא משחק אקשן והרפתקאות. הוא יתבסס על מאפייני עולם ה-C&C הכולל את המבנים, היחידות והעצמים שעל הרקע.
במקום לשחק ממבט-על, כמלך, משחקים יחידה מובחרת אחת הנקראת 'קומנדו'. לקומנדו יהיה מבחר גדול של נשקים ופצצות שבעזרתם הוא יצטרך לבצע משימות, הכוללות בין השאר פיצוץ מבנים של אנטי מטוסים והצלת דוקטור נובילוס, כפי שהיה במשחקים המקורים בסדרת C&C.

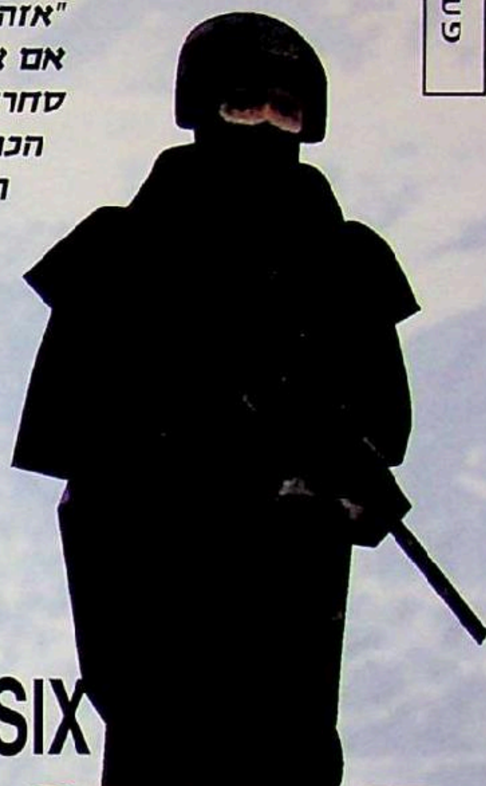
המנוע הגרפי של המשחק, כפי שראינו, הוא אחד מהטובים הקיימים. המנוע הגרפי משתמש בטכנולוגיית תאורה חדישה, שבמקום ליצור מקורות אור יחידים, היא משתמשת בשיטת גלי אור שנראים אמיתיים ויפים יותר. מלבד התאורה, גם המנוע מצליח ביצירת סביבות חיצוניות ופנימיות שנראות היטב, מכל מקום שנמצאים בו. אפשר להיכנס לתוך המבנים של צבא ה-NOD, כמו המקדש הסודי שלהם, המופיע במשחק הראשון בסדרת C&C.

למרות שהמשחק מצטייר כמבטיח, יש הרבה סיכון רב בהוצאת משחק שאיננו ממשיך את ז'אנר הסדרה. מספר סדרות טובות מאוד כבר ניסו זאת, אך נכשלו. לפני מספר שנים נכשלה קשות סדרת X-Com כאשר הוציאה לשוק את הסימולטור Interspetor.

המשחק, הצפוי להגיע בעוד מספר חודשים למדפים, בוודאי ימשיך גם שחקני אסטרטגיה שאוהבים את סדרת C&C וגם שחקני פעולה שמחפשים קצת אקשן חדש.

"אזהרת אפילפסיה:
אם אתם או ילדכם סובלים מהסימפטומים האלה:
סחרחורת, בעיות ראייה, התכווצות עיניים או שרירים, איבוד הכרה, בעיות התמצאות, תנועות לא רצוניות או עוויות - הפסיקו מיד לשחק, והתייעצו עם גורם רפואי מוסמך"

הוסיפו לרשימה - חרדה ממקומות סגורים, פחד מפינות, פחד מחושך וקיבלתם את רשימת הסימפטומים שיחלו להופיע אצלכם לאחר מספר שעות-משחק בכותר החדש, ROGUE SPEAR, מבית היוצר של הסופר TOM CLANCY - חברת REDSTORM.



Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

אמיר סלע

Rogue Spear (RS) הוא כותר שלישי בסדרת Rainbow Six המבוססת על רב-המכר (Rainbow Six) של טום קלנסי. סדרת Rainbow הקימה מעין תת-ז'אנר חדש ומצליח: משימות 3D Shooter המבוצעות לאחר תכנון מקיף.
הפרק השני בסדרה (Eagle Watch) לא הגיע לארץ (הד ארצי, פויה!).
לכותר RS נוספו מספר מרכיבים חשובים וכן תוקנו ליקויים שהועלו על ידי גיימרים מרחבי הגלובוס. על אלה נפרט עוד מעט.

Rainbow היא יחידה (דמיונית?) המורכבת מלוחמים מקשת הדמוקרטיות בעולם. היחידה הוקמה כמענה לפעולות טרור שמילאו את הוואקום המדיני שנוצר בעקבות נפילתה של בריה"מ לפני עשור. נשק לא קונבנציונאלי מתחיל להגיע לידיים לא נכונות ומהווה איום על כלל האנושות. כל איש צוות ביחידה צריך לקבל נתוני רקע ויכולות טקטיות.

מפקד היחידה הוא ג'ון קלארק - דמות מוכרת ומוערצת מספריו של טום קלנסי. מפקדי הצוותים והחיילים מוכרים גם הם: דינג שאבז, תלמידו של קלארק מתקופת שירותם ב-CIA, וובר דיטר הצלף ועוד.

ביחידה נמצאת גם נציגות ישראלית - אינה יעקובי מישראל. גברת יעקובי שירתה בסיירת מטכ"ל, המשיכה למוסד, היא מוכשרת במיוחד בהתגנבות שקטה וטיהור יעדים מבפנים.
אותי הפחידה עובדה נוספת ברקע שלה - אחיה הצעיר משחק בקבוצת הכדורגל בית"ר ירושלים !!!

עלילת המשחק מתרחשת בשנת 2001.
הסופר טום קלנסי מתאר את העולם שיהיה בעוד שנה, כעולם הנמצא תחת איום של קבוצות טרור אלימות וסכסוכי דמים ביוגוסלביה לשעבר ובמזרח התיכון.
כמו כן מתקיימת חתרנות בלתי פוסקת של המאפיה הרוסית תחת אושיות הדמוקרטיה הרעועה ברוסיה.

במציאות שכזו, RAINBOW נקראת לשמונה עשר אתרים שונים, כגון: שדה התעופה בבריסל, המוזיאון לאמנויות בניו-יורק, אוניית סוחר המשייטת מול חופי יפן, עיר הרוסה בחבל קוסובו וכו'.

Rainbow תבצע את הפעולות הנועזות של חילוץ בני ערובה, פירוק פצצות ואמצעי חבלה, שחרור מטוס חטוף, התנקשויות במנהיגי טרור, התקנת מכשירי ציתות, בהתאם לתכנונים מדויקים שלכם.

לרשות היחידה עומדת נשקייה מכובדת יותר מבעבר - 27 רובים ואקדחים.
במשימות רועשות, העדפתי את "Spas 12" רובה ציד אוטומטי, המרוקן 9 כדורי ציד בתוך 2.25 שניות, והופך את האויב למסננת !!!

במשימות שקטות יותר, העדפתי את MP5SD5 של "הקלר אנד קוך". השקט הכמעט מוחלט שלו נובע מכך שמשתיק הקול הוא למעשה חלק אינטגרלי מהכלי.

פרט לנק"לים ולאקדחים ניתן להעמיס על גוף הלוחם עוד שתי ערכות ציוד ייעודי: רימוני יד, ערכת חבלן, ערכה לפתיחת מנעולים, חיישן פעימות לב, משקפת ועוד.

כפי שהזכרתי, קודם לביצוע המשימה, תעברו תהליך תכנון מפורט לתנועה ולתזמון הצוותים אשר ישתתפו בפעולה. התכנון הוא מרכיב חשוב עד כדי כך, שאם הוא בוצע באופן מושלם, נוכל להישען בנינוחות לאחור, כאשר Rainbow תופסים את הבמה במהלך המשימה עצמה.

אמנם, לכל משימה קיים "תכנון ביה"ס", שאותו מציג המחשב, אך לא הייתי בונה עליו. הוא רחוק מלהיות אופטימלי. אפשרות "הצופה" (משתתף לא-פעיל) שנוספה עוד ב-EW (הכותר הקודם) מאפשרת לנו להסתכל דרך עיניו של ראש צוות בשעה שהוא ממלא את ההוראות.
חשוב לזכור: תכנון לקוי, ונצטרך להתעסק בחילוץ אנשינו מההסתבכות הצפויה. ישנה אפשרות לשלוט בכל אחד מראשי הצוותים בזמן נתון במהלך הפעולה ולתזמן התפרצות לחדרים משתי דלתות בבת-אחת וחיפוי הדדי.

לפני כל משימה נעבור נוהל-קרב מסודר של תדרוך על ידי המפקד קלארק וכן תדרוך מודיעין מאדם נוסף (לפעמים כזה שחילצנו לפני מספר משימות) אשר יעדכן פרטים אודות אזור הביצוע, תמונות מסביבתו הקרובה ולפעמים תמונות יעדים אנושיים לחיסול או לחילוץ.
התדריך הזה חשוב, כי תמיד נלמד עובדה חדשה אשר תשפיע על אופן תכנון הפעולה ועל ההתנהגות בשטח.

סביבת המשחק בשלב הביצוע, ריאליסטית לחלוטין ומן הטובות שנראו עד כה ב-Shooter. ריבוי הפרטים וההשקעה הניכרת בעיצובם של העצמים, בולטים לעין. פשוט מדהים לראות את חורבות העיר DJAKOVIKA (קוסובו) או לראות את המוזיאון לאמנות בניו יורק מבפנים!
הו, איזו נקמה מתוקה הייתה זו במורה לאמנות, כאשר בדרכי אל השבויים טיהרתי מסדרונות וחדרים עמוסי חפצי אמנות, בעזרת רימוני יד.

גם האנימציה התלת-ממדית עברה מקצה שיפורים. כעת נוכל לראות את אויבינו נופלים בשלל סצנות הוליוודיות. גם כוחותינו מגיבים ונעים בצורה חלקה יותר מבעבר ומסוגלים לנוע בעמידה ובכריעה בשתי מהירויות: הליכה וריצה.

נוספה תנועה חשובה מאוד - מבט מעבר לפינה - אשר מאפשר לראות מה הולך באזור הבא להסתערות, מבלי שצריך לחשוף את כל הגוף. עם זאת ועל-אף הוספת פלגת צלפים, תמוהה העובדה שאין עמדת שכיבה.

נוסף מקצוע חשוב בלחימה נגד טרור-צלף טרור - ונפתחה פלגת צלפים ב-Rainbow וכעת נוכל להשתמש גם בפקודת SNIPE שתעזור לנו לשמור על שטח, כגון: מסדרון, אולם או מרחב פתוח, נקי ממחבלים, סטרילי!

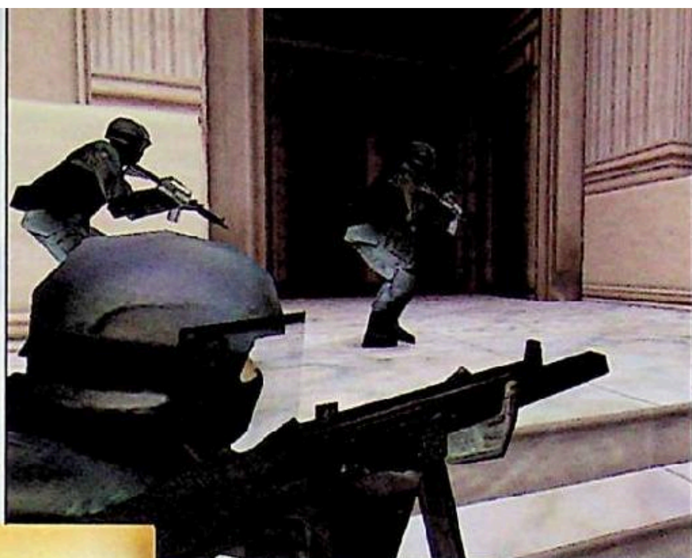
חבל רק שמתוך ארבעה רובי צלפים, אף כלי לא מגיע עם משתיק קול. המשמעות היא פשוטה - שימוש בצלפים גורם לרעש, רעש גורם עוד אויבים שיבואו.
השתמשתי בצלפים בעיקר בשלב פינוי הכוח והובלת שבויים, אם כי יש משימות שבהן דילול מטווח רחוק יהווה פתרון נכון גם כן.
נשמע מסובך?
ובכן, זה אכן כך (במיוחד במציאות), אך אל דאגה ניתן להתמחות בתכנון בשלב ההדרכה.
ברוכים הבאים לביה"ס לטרור.
שלב ההדרכה ב-RS הוא הטוב ביותר שבו ניתקלתי במשחק מחשב.

תוכלו להתחיל בתנועה ובירי במטווח, במסלול מכשולים, בהטלת רימונים, בשימוש במטעני נפץ לפיצוץ דלתות, בטיהור חדרים, בחילוץ שבויים, בצליפה, בעבודת צוות, ובשאר הפעולות שבהן תצטרכו לשלוט בעת ביצוע משימה.
חסר מאוד שיעור בפירוק פצצות - פעולה שאותה נלמד בשטח, בעזרת קורבן מפלגת החבלה.









הסאונד במשחק הוא איכותי ומוצלח במיוחד.
הדוגמה הבאה, לדעתי, תבהיר עד כמה הוא מוצלח.
חיברתי את מערכת הסאונד שלי למחשב והגעתי למטווח היחידה עם אקדח ברטה 9 מ"מ (92 FS). כיוונתי טוב טוב (טוב, הייתי חייב - סמיילי) והתחלתי לייצר אש.
בתוך דקה, דפיקות על הדלת:
"מה קורה כאן?" שאל ברק, השכן מלמטה.
"אמיר קיבל עוד משחק חדש," ענתה השותפה.

פרט ליריות, לפיצוצים, לאנחות-מוות ולצרחות של שבויים ושבויות, הוסיפו קללות בשפה הסרבית, גשם שממש מפריע לשמוע את צעדי האויב המתקרב והקול האהוב מכולם לחיסול מחבל - "tango down".

ל-RS ישנן 3 דרגות קושי: ככל שדרגת הקושי גבוהה יותר, כך האויב יהיה חכם יותר ויבצע פעולות הישרדות מוצלחות יותר: שיפור עמדות, נסיגה, הוא גם יהיה זריז מאוד בהוצאת שבויים להורג או הפעלת פצצה, אם יחשוד בנוכחותכם.

הנקודה החלשה ב-AI היא דווקא בצוותים שלנו. נדרש להם זמן רב מדי לחסל אויב מטווח אפס, או לפרוץ דלתות עם מטענים ייעודיים.

דרגות הקושי והסביבה המשתנה ממשימה למשימה בהחלט מאתגרות גם את מי שלא ייכנס לרשת.
שני אתרים תומכים במשחק רשת
ה-ZONE של מיקרוסופט ו-mplayer.com.

חוויית המשחק ברשת חסרה את מרכיב התכנון, אך הגיוון בסוגי העימותים הוא הרחב ביותר הנמצא בשוק: אחד עשר - הישרדות, הישרדות קבוצתית, התנקשות בבכיר, מעוז וכו'.
ניתן לשחק במשחקי יריבות, כשקבוצת שחקנים נלחמת בקבוצת שחקנים אחרת, או במשחקי שיתוף פעולה, שבהם כל השחקנים האנושיים צריכים להשלים משימה מול אויב הנשלט על ידי המחשב השרת.

מומלץ שלא לארח משחק ללא קו תקשורת רחב-פס כמו ISDN ומעבד חדש וזיכרון רחב, משום שהשחקנים יסבלו מאיטיות, אם בכלל יחליטו להיכנס למשחק.)
בשני האתרים שהוזכרו לעיל, יודיעו לכם שהנכם צריכים להוריד את Patch 2.05, על מנת להשתתף במשחק ברשת. ה-Patch נמצא באתר החברה המפתחת שגיאה! הסימניה אינה מוגדרת.

הבעיה הייא שה-Patch מופץ ב-4 גרסאות אנגלית US, אנגלית UK, צרפתית וגרמנית. פניתי לקו התמיכה של הד-ארצי, בידיעה שאוריד, כנראה, את גרסת US או UK. אבל למה לבזבז זמן הורדה יקר פעמיים? לזה קיים קו תמיכה.
אין להם מושג לגבי סטנדרטים של תמיכה! בעבור מחיר כפול ממחיר המוצר בארה"ב אירופה (219 ש"ח), מקבלים תמיכה גרועה. (בקרוב באתר כתבה מקיפה בנושא !). הם אפילו לא יודעים איזו גרסה הם מוכרים בארץ.
אגב, הגרסה היא הגרסה הבריטית.

סיכום

RS הוא כותר משובח לחובבי ז'אנר ה-3D הוא צוחק על אותם משחקים שבהם יש לשחקנים ולאויביהם משגרי לייזר וטילים, אשר לדמויות - בהן תקועות רקטות, כדי שהן יוכלו לקפץ כמו פרעושים בזירה לא מציאותית (Unreal ,Arena , מבינים?).

במשחק הזה מגלים כי מאחורי המשימות עומדת עלילת-אב מעניינת במיוחד. הגרפיקה, האנימציה והסאונד מקנים את האווירה המציאותית ביותר על צג המחשב, הכללים של הרג ופציעה רק מחזקים את הריאליזם במשחק. אם חייל ייהרג, איבדתם לוחם ת, בשלבים הבאים לא נוכל ליהנות מכישוריו יה, המשחק ברשת מגוון מאוד, אך לא ניתן לערוך בו משימות, אלא לשלב מרכיבים.

ראוי לציין לטובה את הד-ארצי על תרגום החוברת לעברית, אך חבל שהתמיכה במוצר לא ממש מצדיקה את מחירו.
אני שמח מאוד שסיימתי ברגע זה את כתיבת הביקורת.
אני רץ לשחק במשחק!

טוב:
ריאליזם, גיוון משימות רשת, AI חזק באויב.
רע:
אין ממש רע, רק חבל שהתמיכה לא לעניין.

גרפיקה
★★★★+
סאונד
★★★★
משחקיות
★★★★+
אינטליגנציה וקושי
★★★★
אורך חיים
★★★★+
התקנה
★★★★+
ציון כללי
★★★★



HALF-LIFE
OPPOSING FORCE

הגידו, מתי בפעם האחרונה יצא לכם לשחק בתוסף טוב למשחק? הא?
תנו לי לנחש: אף פעם.
האמת, אני לא מופתע.
תוספים למשחקים הם עסק חמקמק למדי.
ראשית, הם עולים כמעט מחצית ממחירו של משחק מלא.
שנית, הם מגיעים לארץ לעתים רחוקות בלבד.
שלישית, נודף מהם ריח חזק של ניסיון לעשיית רווחים קלים, ללא מתן תמורה.

דורון ניר

אמנם, מרבית התוספים פותחו על ידי הצוותים המקוריים שפיתחו את המשחק, אבל בדרך כלל הם נראים כאילו בסוף יום העבודה השאירו את הפראייר התורן שיעשה עוד כמה שלבים.
משהו כמו:
"או.קיי. המשחק גמור.
עכשיו, הגידו לסנגיר שיפתח עוד כמה שלבים ושיכבה את האור בסוף."

אלא שכמו כל דבר אחר שקשור ל-Half-Life, גם התוספים שלו לא עונים על הקריטריונים הרגילים.
Half-Life, המשחק שזכה ביותר פרסים וציונים לשבח מכל משחק אחר בהיסטוריה (ובצדק), זוכה לתוסף הטוב ביותר בהיסטוריה, וחברת Gearbox, שזכתה לכבוד הגדול ופיתחה את התוסף הנפלא הזה, מנציחה את מקומה בדברי ימי משחקי המחשב לצד Valve הענקית.

אדריאן שפרד, חייל טרי ביחידת הכוחות המיוחדים הזכורה לרע מהמשחק המקורי, עובר כנראה את אחד הימים הרעים בחייו: לא מספיק שהוא רק עכשיו סיים טירונות והוא מוטס למתקן סודי אי שם בדרום ארה"ב, המטוס שלו מותקף על ידי כוח מסתורי, שגורם לו להתרסק. אדריאן מתנתק מיחידתו, ומוצא את עצמו אי שם במסדרונות המתפוצצים ורוויי החייזרים של מתקן Black Mesa, כשלרשותו עומד האקדח שלו, ותושייתו המוגבלת.
מרגע ההתנתקות, ועד תום המשחק, ייאלץ אדריאן לקחת את גורלו בידיו, ולפעמים גם את גורל החיילים האחרים שמתלווים אליו, ולנסות לצאת מכל העניין כשהוא חי ושלם.
וכן מתחיל לו Half-Life:Opposing Force, שיכונה מעתה Op4.

כבר מתקציר סיפור הפתיחה מרגישים את הגאוניות של המוצר הזה. בדיוק כמו שהסיפור והעלילה של Half-Life היו הכוח המניע, והסיבה העיקרית להיותו טוב כל כך, הסיפור הוא גם זה שהופך את Op4 למוצלח כל כך.









סיפורו של אדריאן שפרד מתרחש בדיוק באותן השעות שגורדון פרימן מיודענו מנסה להיחלץ מגורלו הנפיץ, במשחק המקורי.
ההתאמה היא גדולה עד כדי כך, שבנקודות מסוימות בעלילת Op4 תגיעו למקומות מוכרים מאוד מתוך המשחק המקורי. מקומות שנראים בדיוק כאילו גורדון חלף שם לפני רגע.

אלא שמלבד הסיפור, Op4 מתברך בהמון מאפיינים חדשים, שהופכים אותו לתוסף ראוי לקנייה. כיוון שהזווית הסיפורית היא שונה לגמרי, הרי שמן הראוי שכלי הנשק של יחידתו של אדריאן שפרד יהיו שונים מאלה של אנשי המתקן, וגורדון בתוכם.

בארסנל שמציג Op4 כלולים אקדחים, רובים, משגרי רימונים ורקטות (חלקם זהים לאלה שגורדון משתמש בהם, וחלקם שונים). אציין במיוחד את התמ"ק הכבד, שמזכיר מאוד את המא"ג הצה"לי, בעיקר באופן הטענתו, וכן את **כלי הנשק החייזריים**, שהם חדשים לגמרי ולא נראו עדיין בשום מקום.

אחד מכלי הנשק החייזריים, הוא למעשה יצור חי, אשר בולע כדורים ירקרקים שהם התפרחת של צמח משונה, ויורה אותם מפיו כשלוחצים על ההדק (מעניין מה ההדק שלו...) מלבד העובדה שהחיה הזו מתלבשת על היד, וזזה כל הזמן, הדרך להשיג אותה גם היא מיוחדת:
היא, למעשה, כלי הנשק המועדף על ידי אחד החייזרים התוקפים, וכאשר תחסלו את החייזר, כלי הנשק שלו, שהוא אותו יצור חי, ינסה לקפוץ עליכם ולהתלבש לכם על היד.
אם כבר ישנו ברשותכם הנשק/חייזר הזה, הוא יפגע בכם.
מוזר, חדשני ומגניב לחלוטין.

כלי נשק חייזרי נוסף, שמצטרף דווקא למחלקת כלי הנשק ה"קרים" (ליד הסכין והמפתח השבדי) הוא עוד יצור חייזרי, אשר ברגע שתכוונו אותו למשטחים עטופי ירוקת (חייזרית, אלא מה) הוא ישלח זרוע ארוכה אליהם, וימשוך אתכם לכיוונם.
הכלי הזה מזכיר בשימוש שלו אחד מהגדג'יטים של באטמן או משהו כזה, והוא בהחלט מהווה תוספת מהנה למשחק כולו. (מה גם שהוא חיוני למילוי כמה מהמשימות שלכם)...

אחת התוספות המדוברות ביותר של הכותר הזה למנוע-המשחק של HL היא **תוספת החבלים.**
למרות שהמשחק הנו Shooter תלת-ממדי, שהפעולות הכי מורכבות בו כוללות בדרך כלל הפעלת מתקים וקפיצות על ארגזים, החליטו ב-Gearbox להוסיף את האפשרות להתנדנד על חבלים.
האפשרות הזו נלמדת במהלך שלב ה-Tutorial, שהוא גם שלב הטירונות של אדריאן, ומופיעה מספר פעמים לאורך המשחק, בוואריאציות שונות.

לצערי, אינני יכול לומר שהחבלים הם כיף גדול. הם לא ממש מתנהגים כמו חבלים מציאותיים, וההתנדנדות עליהם, כמו גם המעבר מחבל לחבל, לא מהנה במיוחד, ודי מנגיס. למרבה המזל לא תמצאו יותר מדי מקומות שבהם ההתנדנדות על חבל תציל את חייכם.

לאחר שגמרנו עם החבלים, הגיע הזמן לדון בתוספת המשמעותית ביותר לכותר:
יכולת ניהול הקבוצה.
לאורך ההרפתקה שעובר אדריאן, הוא ייפגש ברבים מחיילי היחידה שלו, אשר התפזרו כשאירע הפיצוץ במטוס.
החיילים שאותם אדריאן פוגש הם מסוגים שונים.
ישנו החובש, שירפא את אדריאן לפי בקשתו, ויש לציין שמלאי התרופות שלו גדול הרבה יותר ממכונות העזרה-ראשונה שמפוזרות במתקן.
ישנו החייל הפשוט, שנושא עמו את ה-Shotgun ואת הרובה האוטומטי.
חייל נוסף הוא המקלען, שסוחב את מכונת הירייה המוזכרת למעלה.

אחרון חביב הוא המהנדס, שיעזור לכם לפתוח דלתות ומנעולים על ידי ריתוך מהיר.

ניהול נבון של מתן פקודות לחיילים השונים שמצטרפים אליכם, יעזור לא רק בהארכת חייכם, אלא גם בהנאה מהמשימות השונות.

כמובן שהניהול של קבוצת החיילים מעלה תהיות לגבי הכותר הקרב ובא של Valve, הלוא הוא Team Fortress 2, שאמור להיות משחק מרובה משתתפים, שבו תשחקו אחד מקבוצה של בעלי תפקידים צבאיים (מקלען, חובש, צלף ועוד). עם זאת, ניהול הקבוצה הוא מסורבל למדי, ואינו מתאים במיוחד לאמצע קרב יריות עמוס אדרנלין.

לצערי, לא הצלחתי לשמור בחיים אף אחד מהחיילים שלי למעלה מכמה דקות - המפלצות פשוט שחטו אותם.

באופן כללי, וחשוב לזכור שמדובר בתוסף, Op4 מעניק כמה שעות טובות של **משחק יחיד**. השלבים, כמו במשחק המקורי, שלובים אחד בשני בלי הפרדה אמיתית, ועם יכולת תנועה קדימה ואחורה. המשימות המוטלות על אדריאן בכל "פרק" במשחק מזכירות מאוד את המשימות שמולן התמודד גורדון:

מפלצת שמתנחלת באולם ולא מאפשרת לאדריאן לעבור הלאה (הפעלת כמה מתגים ופתיחת כמה שסתומים, יסדרו את הסיפור...), עוד זרוע אימתנית שיוצאת מהחול ומפריעה להתקדם.

אבל, לצד אלה המוכרים, יש כמה אתגרים חדשים ומרתקים למדי, שאף כוללים מספר לא מבוטל של חייזרים חדשים בגדלים ובצורות שונות. כולם חזקים לאללה, כולם יקרעו לכם את הצורה אם תתקרבו אליהם, וכולם נראים ממש כאילו Xen, העולם החייזרי, הוא ביתם האמיתי.

ואם כבר באויבים עסקינן, הרי שפרט למגוון חדש ונאה של חייזרים, ישנו זן חדש לגמרי של אויבים ב-Op4, והוא **חיילי ה-Black Ops**.

חיילים אלה אמורים להיות עוד חטיבה של חיילים שבאו "לנקות" את הברדק שגורדון עשה, ומטבע הדברים גם מחסלים את החיילים של יחידתו של אדריאן, שכזכור, נשלחו גם הם "לנקות" את אותו ברדק.

מכל ההתפתחויות העלילתיות של המשחק, חיילי ה-Black Ops הם העלילה הגרועה והתלושה ביותר, ונדמה שהוסיפו אותם רק כדי להשוויץ עוד קצת באינטליגנציה המלאכותית המעולה של המנוע של HL.

החיילים נראים כמו נינג'ות שחורות, וכל מה שהיה נכון לגבי חיילי הקומנדו במשחק המקורי, נכון לגבי החיילים האלה. הם נבונים להפליא, שקטים, חמקניים, ויודעים לנהל את מהלכי התקיפה שלהם מתוך הקשבה והתבוננות באויב שלהם.

בכל מה שנוגע לאגף **האודיו-ויזואלי**, כמעט אין מה להוסיף.

Op4 עושה שימוש בכל המרכיבים שהפכו את HL המקורי לחוויה טוטאלית כל כך.

וכאן לא מסתיימות הטענות לבאג על השיווק הגרוע של הכותר:

כידוע, המשחק תוסף, ולכן מחייב התקנה מוקדמת של המשחק המקורי. אלא שעקב הסכמי הפצה שונים, המשחק Half-Life המקורי אינו משווק בארץ על ידי באג, ולכן המצב המגוחך הוא שמי שירצה לקנות את הכותר, ואין ברשותו עותק מקורי של HL, לא יוכל לעשות זאת. באג, בתור החברה המשווקת, לא מתכוונת אפילו לייבא את הגרסה הכוללת את המשחק המקורי והתוסף יחד.

מלבד הסיפור, Op4 מתברך בהמון מאפיינים חדשים, שהופכים אותו לתוסף ראוי לקנייה. כיוון שהזווית הסיפורית היא שונה לגמרי, הרי שמן הראוי שכלי הנשק של יחידתו של אדריאן שפרד יהיו שונים מאלה של אנשי המתקן, וגורדון בתוכם.

הסאונד היקפי ומושלם באיכותו ובצלילותו, המנוע הגרפי של HL נראה טוב מתמיד, ואף נוספו לטבלת הצבעים שלו גוונים לא מעטים, וכעת הוא נראה מגוון וצבעוני יותר, והאפקטים (פיצוצים, אש, חלקים מתעופפים) קיבלו שדרוג ונראים מציאותיים וטובים מתמיד.

חשוב לציין, עם זאת, שלאחר משחק בשני הכותרים הלוהטים של הזמן האחרון, Quake 3 Arena ו-Unreal Tournament, Op4 לא גורם לאותה השתאות שליוותה את הכותר הראשון.



למרות שמשחק היחיד לא יספק לכם יותר מכמה שעות של משחק (אני סיימתי אותו בערך ב-10 שעות), הרי שבתחום **המשחק מרובה המשתתפים** תמצאו לא מעט תעסוקה:

15 מפות קיימות ב-Op4, וכולן תוכננו על ידי טובי המעצבים שבעולם המשחקים. ממש צוות All-Star של מעצבי שלבים. המפות הללו יעסיקו אתכם לא מעט שעות, אם תחברו שני מחשבים או יותר ברשת מקומית.

למרבה הצער, חברת באג מולטיסיסטם, המשווקת של התוסף בארץ, לא טרחה להקים שרתים למשחק בארץ, ולכן, אם לא תשחקו אותו במסיבות רשת, או ברשת מקומית ביתית, לא תשחקו אותו בכלל.

בשורה התחתונה: התוסף לא יאפשר לשחקן הממוצע בישראל למעלה מ-10 שעות משחק, והאשמה היחידה היא חברת באג מולטיסיסטם.

Op4 הוא לא רק התוסף הטוב ביותר שראיתי אי פעם, הוא ראוי כמעט להיחשב משחק שלם - קוצר עלילתי במשחק היחיד הוא הדבר שמונע ממנו להיחשב כזה. למרבה המזל, חובבי HL, ויש רבים כאלה, יכולים ליהנות מכותר מגוון, עשיר, מלא פעולה וחוויות חדשות, במחצית מחירו של המשחק המלא.

על כך מגיע לחברת Gearbox מלוא ההערכה. הם הצליחו ליצור תוסף שעולה על כל הציפיות ומעלה את הרף של המושג "תוסף" לגבהים חדשים.

רוצו וקנו ללא היסוס.

רמזים



שלום לכם !!!
לאור העובדה ש"רמזים"רבים זרמו בזמן האחרון למערכת העיתון, אנו פותחים בפניכם, קוראינו הנאמנים, את המדור "רמזים".
מעתה, תוכלו לשלוח אלינו רמזים משלכם, לתועלת כל קוראי הירחון, ובעיקר נאמני מדור "משחכיף".
את הרמזים תוכלו לשלוח לכתובת:

www.comfun@inter.net.il

BLADE RUNNER

כשהתחלתי לכתוב את הפתרון, גיליתי שיש כל מיני דרכים לסיים את המשחק, ולכן מספר טיפים:
בתחילת המשחק הקישו על מק'קוי ובתפריט אפשרויות בחרו משחק חדש ברמה הכי קלה. בצורה זו תקבלו תחמושת אינסופית, עמידות גבוהה יותר ואויבים חלשים יותר. אם המשחק נתקע לפעמים (בעת החלפת דיסקים בעיקר) הקישו מספר פעמים ESC. כיוון שהמשחק הינו דינמי ומשתנה ממשחק למשחק, לא אתן פתרון מלא אלא אציין את כל הדברים החשובים שיש לעבור בכל מסך. בכל מקרה, קראו, שננו ושחקו. מי שנתקע בבעיה רצינית מוזמן להפנות את שאלתו לכתובת המפורסמת כאן. שאלות נבחרות יפורסמו בקרוב:
ועכשיו...תופים בבקשה....

מחוץ לחנות חתיכת כרום, שוטר, דלת החנות, ברז כיבוי האש, משקיפים מהצד.
בתוך החנות נרתיק מחסניות, מין קורות חיים של לוסי, שולחן עבודה, מצלמת וידאו.
משטרה תקרה, מעבדה, מחשב מרכזי, רצפת משרדו של גווה, כלא.
חדרו של אספר המסך הגדול משמאל, 2 התמונות והרמזים בתוכם, מסד הנתונים מימינך.
מטווח שומר הסף, כניסה ראשית, תתאמנו במטווח ! לא לירות בחפים מפשע.
צ'ינהטאון השף בכחול, הטבח השמן, הבחור בחליפה האדומה, הכניסה למטבח.
במטבח בשלב זה אתם תתמודדו מול הטבח השמן. ברגע שהוא יתיז את הסבון עליכם וינסה לברוח, אז יש בפניכם שני תסריטים. אם אתם מתכננים לירות בו, אז ברגע שהוא אומר: "ROUTINE ???", שלפו את הנשק ולחצו הרבה פעמים על הצד הימני של המסך, כדי שמק'קוי יקפוץ לשם. אם הטבח בורח, הוא יברח דרך הדלת ואתם צריכים להיות זריזים כדי להרוג אותו. אם החטאתם, תהיה לכם הזדמנות נוספת בהמשך. התסריט השני הוא לעקוב אחריו למחסן ולנסות לפתוח את הדלת הנעולה. ברגע שתראו שהיא נעולה הטבח יקפוץ עליכם. מי שהכין את האקדח מראש, ייהנה מרצח קליל ומתמונה שמצא אצל הטבח, ומי שלא הרג אותו וחזר הביתה, מצפה לו שיחה עם לוסי ובה היא מודה לו תודה על החסד שעשה. (היה עדיף לירות בו...). בכל מקרה , מי שלא מצא את הטבח במחסן (וזאת עקב אי גילוי ראיות...) שיירגע. הוא יחזור, וזה יקרה בדירה (תהיו מוכנים !!).
אזור אשפה קבצן (לא לירות בו !!), דלת, וערמת זבל.
דירה מאגי, האכלת הכלב, מזכירה אלקטרונית, טלוויזיה, מיטה ומרפסת.



המשך הרמזים בגיליון הבא



(Shift) + (F5) - שינוי שנה
(Shift) + (F1) - יצירת יחידה חדשה
(Shift) + (F2) - גילוי טכנולוגיה
(Shift) + (F4) - שינוי כמות אנרגיה
(Shift) + (F9) - שינוי מצב דיפלומטי
Y - גילוי מפה

interstate 76

במהלך המשחק, החזק את המקש (ctrl) + (shift) והכנס את אחד הקודים הבאים.

GETDOWN - כל המכונות מתחילות לתקוף אותך וכאשר אתה מת, אתה מנצח את המשימה.

WIGGLEBURGER - מנענע את המסך הרבה.

test drive 5

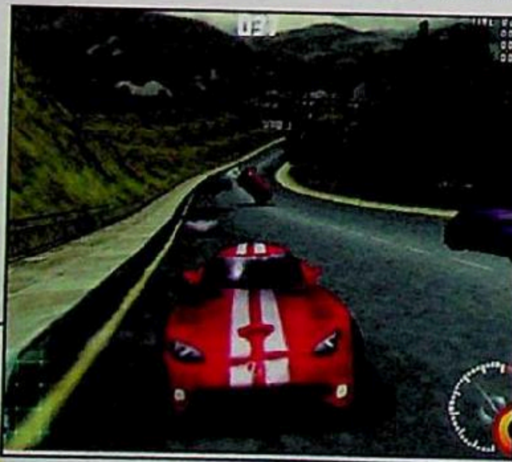
cup of choice - פותח את כל מרוצי הגביע.

i have the key - פותח את כל המסלולים והמכוניות.

i carry abodge - אתה נוסע במכוניות משטרה.

lone crosaderina dangerous world - לחיצה על הצופר תשים גז.

remote braking - לחיצה על הצופר תקפיא משתתפים אחרים.





במהלך המשחק, החזק את המקש (ctrl + ALT + C) והקש את אחד הקודים הבאים.
שים לב: הלחיצה על שלושת מקשים אלו לא תפעיל תיבת טקסט, אלא תיצור צליל.

show me the money - נותן כסף.

how the rain has gone - מראה את כל המפה.

feel the power - מעלה לכל היצורים את הרמה ל-10.

this is my church - אפשרות לבנות את כל המבנים.

tit tjhe best - אפשרות לבנות את כל המבנים ומלכודות.

i believe its magic - נותן את כל הקסמים.

do not fear the reaper - ניצחון מיידי.

הכול על מו"לות מחשב

בכתבה שבגיליון דצמבר 99', דנו בפרדוקס שגורם למשתמשי מחשבים "להדיר רגליהם" מהספר האלקטרוני, בסיבות להמשך תפוצתו של ספר הנייר ובשאלה - מדוע הספר האלקטרוני טרם זכה למעמד שתעשיית המחשוב כה רוצה להגיע אליו?

בכתבה הזאת נתאר את השחקנים העיקריים במגרש המו"לות של ספרי המחשב, נעמוד על הבעיות המיוחדות שעליהם להתמודד עימן ונדון באלמנטים שהם ייחודיים למו"לות המחשבים בעולם ובישראל.



ד"ר שאול טל *

מבט חטוף על המתרחש בעולם

ספרי המחשב כבשו מקום של כבוד במסגרת המו"לות העולמית של הספרים. בחנויות הספרים שבכל מדינה תרבותית, מוקצים כיום מדפים ארוכים לספרות מחשבים, וחרף כל זאת, כמעט ואין בנמצא חנות שמסוגלת להכיל את כל הספרים שנכתבו באנגלית על מחשבים.

קטלוג מקיף של ספרי מחשב באנגלית מכיל כ-5000 כותרים, בעוד שקצב הפקת ספרי מחשב חדשים עומד כיום על כ-3000 בשנה. מרבית הספרים יוצאים לאור על ידי מספר קטן של מו"לים, שהתמחותם היא בתחום הזה.

גם בגרמנית, בספרדית ובצרפתית קיים מבחר גדול של ספרי מחשב. חלקם מתורגם ממהדורות אמריקאיות וחלקם מקוריים.

בארצות בעלות אוכלוסיות קטנות יותר, כמו סקנדינביה או יוון, אחוז הספרים המתורגמים גדול יותר.

הרוב המכריע של ספרי המחשב באנגליה וביתר הארצות האנגלו-סכסיות, מקורו בארה"ב.

ים ישראלית

מדליית הזהב לאמריקאים



השליטה האמריקאית בעולם ספרי המחשב היא מוחלטת.
הסיבה לכך ברורה:
חברות התוכנה המובילות נמצאות בארה"ב, ומטבע הדברים, כותבי הספרים, המתבססים על התוכנות באים משם.

בור ללא תחתית

תעשיית הספרים האמריקאית בפרט, והאנגלו-סכסית בכלל, שואבת את עוצמתה האדירה מהקהל העצום של קוראי האנגלית, הנמצא בארה"ב, בקנדה, באנגליה, באוסטרליה ובמקומות נוספים. למעשה, רבים מאנשי המקצוע בעולם כולו, מעדיפים ספר אנגלי מקורי על פני ספר מתורגם.

תשתית כה רחבה של קוראים פוטנציאליים, הופכת ספרים רבים לרבי-מכר, הנמכרים במאות אלפי עותקים לכותר, ומעניקה רווח נאה לכותב הספר ולהוצאת הספרים.

התוצאה מהתשתית הרחבה של קוראים, שממנה נהנה כל מי שקורא ספר בשפה האנגלית, ניכרת באיכות הטקסט, בגרפיקה האסתטית, בטיב הנייר, בעטיפה ובאיכות ההדבקה.

גם תקליטור מושקע ואיכותי מצורף לספרים רבים, כחלק בלתי נפרד מהספר.



לא צריך משקולת על מנת שהספר יישאר פתוח על השולחן.
מו"ל אמריקאי שיכול להרשות לעצמו להפיק ספר איכותי, לא יוותר על כריכה מיוחדת המאפשרת לספר להישאר פתוח על השולחן, גם מבלי שצריך יהיה להניח עליו משקולת.
מיומנות כריכה כזו טרם נראתה בספר ישראלי.
האם הכריכות בישראל יידנו לאתגר?...

צוות האנשים העוסק בהפקת ספר, אינו קטן מצוות האנשים המפיק תכנית בטלוויזיה, ובפתיח של כל ספר מתנוססת רשימה ארוכה של המשתתפים בהפקה.

הכותב עצמו הוא סופר מנוסה שמאחריו ניסיון מקצועי עשיר, הן במחשבים והן בכתיבה. הוא נעזר, בדרך כלל, בכותבי-משנה ובתחקירנים, הנמצאים בקשר ישיר עם יצרן התוכנה, כבר משלבי האלפא והביתא ועד לשלב השכפול של התוכנה הסופית.

על כן בארה"ב, מועד הופעת ספר המלווה תוכנה חדשה, מקביל, ברוב המקרים, למועד ההכרזה על התוכנה.

הפקה, זה שם המשחק

הדרך שבה מפיקים ספר מחשבים בארה"ב, מעוררת ממש קנאה. הרווחים הגדולים, שנובעים מהתפוצה הרחבה של הספרים, מאפשרים למו"ל לשלם סכומי כסף גבוהים לסופרים ולעוזריהם, וכן להעמיד צוות של עורכים, גרפיקאים ואנשי הפקה מיומנים שיעזרו בהפקת ספרים איכותיים יותר.

בנוסף לכך, קיימות בארה"ב תוכנות משוכללות ל-DTP (הוצאה לאור שולחנית) שהופכות את המשימה של הפקת עמודים סופיים, למשימה קלה. גם הפקת האינדקס אינה משימה קשה, בזכות תוכנות אינדוקס ייעודיות, או סיוע שמומחי אינדוקס נותנים למו"לים.
(בהמשך נראה, שמצבנו בארץ לוקה בחסר בנקודות האלו.)

המו"לות הישראלית בצל הענק האמריקאי

האם קיים בישראל מקור למשאבים, כמו זה הקיים בארה"ב?

בוודאי שלא!

כמדינה קטנה, שיש לה פוטנציאל מקסימלי של 5 מיליון קוראים דוברי עברית, איננו יכולים לצפות, כמובן, שעותקים יימכרו באותם המספרים המקובלים בארה"ב. כל מו"ל ישראלי - גם לא בתחומי המחשבים - יאשר את העובדה, שקהל-הקוראים הקטן בישראל אינו מאפשר הפקות יוקרה או רווחים, בדומה לארה"ב.

הרווח מהם והלאה
הוצאותיו של מו"ל נחלקות בין הוצאות חד-פעמיות, כגון: שכר לסופרים או למתרגמים, גרפיקה, הכנת לוחות הדפסה, ארגון ומנהלה ועוד, לבין הוצאות משתנות כגון: מספר העותקים, כמות הנייר וכו'. ההוצאות החד-פעמיות משולמות פעם אחת בתחילת ההפקה, וככל שיודפסו עותקים רבים יותר על חשבון ההוצאות החד-פעמיות, כך יגדל הרווח.
לדוגמה, הדפסת 1000 עותקים, מכסה בקושי את ההוצאות החד-פעמיות ולכן, אינה נחשבת להצלחה.
הדפסת 2000 עותקים, נחשבת כבר להצלחה מעטה, כי מתחילים לראות רווחים.
הדפסת 3000, נחשבת להצלחה טובה, והדפסת 6000-10000 עותקים, נחשבת ממש למצוינת.
על הדפסת ספרי מחשב בארץ במספרים גדולים מאלה, לא שמעתי

במצב עובדתי זה, צריך המו"ל לדעת לכלכל את צעדיו בזהירות רבה.

הוא חייב להצליח בבחירת הכותרים, על מנת שימכור לפחות 1000 עותקים מכל אחד.

הוא צריך גם כמה להיטים שיימכרו במספרים גדולים, כדי שיהיה לו מרחב התפתחות.

גורם חשוב לא פחות בהצלחת שיווקו של ספר, תלוי במידת התחרות שהוא נחשף לה.
לדוגמה,
כאשר שני מו"לים מוציאים לאור ספר בנושא לא-פופולרי, קיים סיכוי ששניהם יפסידו, מפני שהם מתחרים על קהל-צרכנים קטן יחסית.
ספרים פופולריים, למשל: חלונות, וורד, אקסל וכו', שפוטנציאל הקוראים בהם גדול, יכולים להיות מופצים בהצלחה על ידי כמה מו"לים, ובכך לאפשר לקהל-הקונים מגוון בחירה רחב.

מו"לות בשפת הקודש

ההוצאה לאור של ספרי מחשב בישראל שונה ממו"לות אחרת, לפחות בארבעה דברים -

היא מבוססת בעיקר על תרגום ספרים מארה"ב. בל נשכח שמקור מרבית התוכנות בישראל הוא בארה"ב, ולכן, גם המקורות לתרגום מגיעים, מטבע הדברים, מארה"ב;

היא מחייבת **מעקב צמוד של המו"ל** אחר ההתפתחויות המהירות מאוד של התוכנה בעולם ובישראל, כדי לקבל במהירות את ההחלטות הנכונות;

היא מחייבת **הפקה מהירה של המהדורה העברית**, על מנת שתשרוד זמן ממושך ככל האפשר, בטרם תתחלף גרסת התוכנה;

התרגום אינו תרגום רגיל, כיוון שברוב המקרים הוא מלווה בהתאמה למסכים העבריים של התוכנות ובשימוש בכל המושגים המקצועיים העבריים שנקבעו על ידי "מגיירי התוכנה".

אין ספק שתרגום ספרי מחשב מהווה אתגר לא פשוט למו"ל מחשבים בישראל, וההוכחה לכך היא ששלושה מו"לי מחשבים בלבד שרדו עד היום (לפי סדר האלפבית): אופוס, הוד-עמי ופוקוס-מחשבים.

תרגום או מקור?

מעטים הם הסופרים הישראליים שמצליחים להתקיים מכתיבת ספריהם. הטובים שבהם מגיעים לתפוצה של 60,000 ספרים ומעלה לכותר.
בתחום ספרות המחשבים, מספרים כאלה הם מספרים אוטופיים. לכן, כאשר איש מחשבים, שמשתכר היטב כאיש מקצוע, מבקש שכר-סופרים הולם לשעות העבודה שהוא צפוי להשקיע בספר מחשבים, הוא נרתע ממה שהמו"ל יכול להציע לו.
יתר על כן, אותו כותב פוטנציאלי הוא ללא ספק איש מחשבים מוכשר, וכתיבה פופולרית ומסוגננת אינה בנשמתו, והתוצאה המוגשת על ידיו צריכה לעבור עריכת לשון מקיפה. אם נביא בחשבון שאותו מחבר ישראלי כותב את יצירתו בדרך כלל לאחר יום עבודה, הרי שקצב עבודתו יהיה איטי בהתאם.

מכאן, שכתיבה מקורית היא הפתרון הפחות רצוי מבחינתו של המו"ל הישראלי, כל עוד הוא יכול לרכוש זכויות תרגום של ספר אמריקאי, שכתוב וערוך בידי מקצוענים.

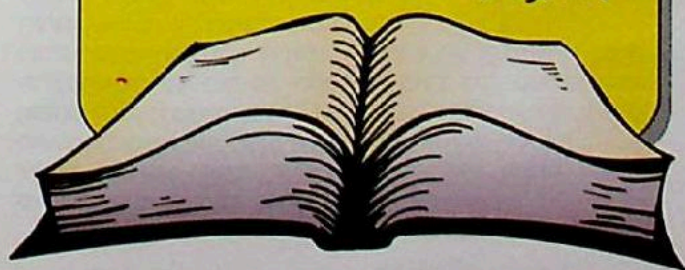
ההשקעה בתרגום ובהסבה לעברית תמיד תהיה קטנה וזולה לאין ערוך מעבודת הכותב הישראלי, מה גם שטיב החומר המתורגם, יעלה, במרבית המקרים, על טיב הספר המקורי, והעבודה תסתיים מוקדם יותר.
כמובן, שלגבי תוכנות מקוריות שפותחו בישראל, כמו דגש, קיוטקסט, מיכה 8 ומגייק, אין אפשרות לבחור בין תרגום למקור.



שכר-סופרים מקובל הוא בגובה 10% מהמחיר לצרכן (ללא מע"מ). אם נתייחס לספר ממוצע בן 300 עמודים, שיימכר ב-70 ש"ח (ללא מע"מ), הרי מהדורה של 1000 ספרים תעניק לסופר שכר של 7000 ש"ח בלבד. כדי להשלים את הספר, יידרשו לסופר לפחות 700 שעות-עבודה, והרי לכם שכר המסתכם ב-10 ש"ח לשעה. אם יימכרו 2000 ספרים, במקרה הטוב ביותר, יקבל הסופר שלנו 20 ש"ח לשעה.

ברצוני לסייג את דבריי אלה ביוצא מן הכלל אחד:
מספר מורים למחשבים בבתי הספר התיכוניים נרתמו לכתיבת ספרים, כדי לענות על צורכי תכנית הלימודים. ספרים אלה נמכרים לתלמידי בתי הספר, וכמעט שאין לראותם בשוק.

לא כל מדריך מוצלח של שיעור, הופך לרב-מכר
כמו"ל של ספרי מחשב, אני חשוף לפניות של מדריכי מחשבים, המבקשים להפיק ספר לפי מדריכי שיעור שחיברו לצורכי ההוראה שלהם בבית-הספר.
אותם מדריכים סבורים, כנראה, שכל מה שנדרש, על מנת שמדריכי השיעור שלהם ייהפכו לספר שיימכר בחנויות, הוא הדפסה וכריכה.
אולי זהו עוד אחד מהמאפיינים של תרבות האלתורים שלנו בישראל, אך כמו"ל רציני איני יכול לתת לזה יד.



מו"ל ישראלי, מי יידע חייך?
קשיים טכניים בדרכו של מו"ל המחשבים בישראל.

מלבד התפוצה הנמוכה, שהיא בעוכריו של מו"ל הספרים הישראלי, עומדות בפניו בעיות טכניות רבות נוספות.
נמנה אותן אחת לאחת:

העדר מתרגמים מיומנים בתחום המחשבים.
מעטים מבין האנשים ששולטים בשתי השפות, אכן מסוגלים לתרגם משפה אחת לשנייה. תרגום הוא מקצוע שיש ללמוד אותו ולרכוש בו ניסיון.

העדר תוכנת הוצאה לאור שולחנית (DTP) עם תמיכה עברית נאותה.
נוהל עבודה תקין היה משלב בין עיבוד תמלילים רגיל, לצורך כתיבת הטקסט הגולמי, לבין תוכנת הוצאה לאור שולחנית, לצורך שילוב טקסט, גרפיקה וביצוע העימוד הסופי.
בפועל, לא קיימת תוכנה טובה עם תמיכה עברית, שמבצעת עבודה נקייה וללא דופי. מצבנו בישראל כה חמור, עד שמעבד התמלילים וורד הפך להיות תוכנה סטנדרטית ומקובלת להוצאה לאור שולחנית, למרות שמתכנניה לא ייעדו לה בכלל תפקיד כזה.
אם ישנן בשוק כמה תוכנות DTP שגוירו חלקית לעברית, הרי שצריך להיות וירטואוז לא קטן, כדי להפיק באמצעותן ספר עברי.
העדר תוכנת הגהה סגנונית מקיפה, בדומה לתוכנות אמריקאיות, המסוגלות לנתח משפטים באמצעות אינטליגנציה מלאכותית, לתקן את מבנה המשפט ולהציע מלים חלופיות.
לדאבוננו, תוכנות ההגהה העבריות מסוגלות לגלות שגיאות הקלדה בלבד (וגם זאת, לא בצורה מושלמת).

העדר תוכנת אינדוקס, הוא אחד החסרונות הבולטים במו"לות העברית.
האינדקס נבנה בדרך כלל בדרכים ידניות או חצי אוטומטיות, התהליך גוזל זמן רב ואיכותו אינה משתווה למקור האמריקאי.
אגב, וורד מציעה פתרון פשוט להכנת אינדקס, אולם, הוא רחוק מלהיות משביע רצון, ובמידה שמשתמשים בו, נדרשת עוד עבודה ידנית רבה לאחר מכן.

אתגר למפתחי תוכנה
אם גורם מסחרי יפתח בארץ תוכנת אינדוקס טובה, הוא יוכל ליהנות מרווח נאה, מפני שהבעיה מעסיקה את כל המו"לים הישראליים, ואין לה עדיין כל מענה משביע רצון.

אין חכם כבעל הניסיון
קפצנו כיתה עם תוכנת וורד.

בשנים האחרונות היינו עדים ל"אמריקניזציה" של ספרי המחשב בישראל. הדבר בא לידי ביטוי בספרים אסתטיים יותר, שבהם הערות ממוסגרות, כותרות-שוליים, טיפים ואזהרות, סמלים גרפיים וכו'.
אלמנטים עיצוביים אלה, הם קלים כיום לביצוע, הודות למעבד התמלילים וורד, שהקפיץ בצעד גדול קדימה את רמת עיבוד התמלילים בישראל. אמנם, וורד הוא מעבד תמלילים עם יכולת גרפית טובה, אולם, הוא רחוק עדיין מלהיות תוכנה ייעודית עבור הוצאה לאור.
יחד עם זאת, כאשר מכירים היטב את וורד ומגבלותיו, ניתן לבצע אתו הפקות מכובדות של ספרים איכותיים.

ה-PC 'שם בכיס' את המקינטוש, עובדה!
משתמשי מקינטוש רבים סבורים עדיין שיש בידם כלי חזק יותר מ-PC להוצאה לאור שולחנית. לדעתי, הם חיים עדיין בנוסטלגיה שחלפה לפני שנים רבות. כיום, ה-PC יכול לעשות כל מה שהמקינטוש עושה, הן מבחינת מהירות ה'ברזלים' והן מבחינת מגוון התוכנה.
כל התוכנות האהובות על המקינטושאים קיימות גם בגרסאות ה-PC, כך שמכל הבחינות היכולות של שני סוגי המחשבים הן שוות.
לשכות השירות, שיועדו בעבר להפיק פילמים רק מפלט של מחשבי מקינטוש, למדו עם הזמן לעבוד מול מחשבי ה-PC.
תרומה נכבדה לכך תרמה תוכנת 'אדובי אקרובט', הפועלת על שני סוגי המחשבים, שיצרה סטנדרט חדש להעברת קבצים ללשכת שירות באמצעות קובצי PDF.
שבויי המקינטוש לעולם לא יודו שה-PC עושה את כל מה שהם עושים - ובמחצית המחיר.

* ד"ר שאול טל הוא עורך ראשי ומנכ"ל הוצאת "פוקוס".

נגן MP3 עם רדיו וטייפ מנהלים

נגן ה-MP3 החדש של חברת Creative - NOMAD II הגיע לא מזמן לארצנו. בנוסף על כך שהוא מכיל זיכרון של MB64 (המאפשר לנו לאחסן עליו קובצי מוסיקה בפורמט MP3 עד לנפח של MB64), הוא מאפשר גם לשמוע רדיו FM ולהשתמש בו גם כטייפ מנהלים (להקלטות בהרצאות, למשל).

NOMAD II מאפשר גם החלפת כרטיסי זיכרון ותוכנות תחנות רדיו.



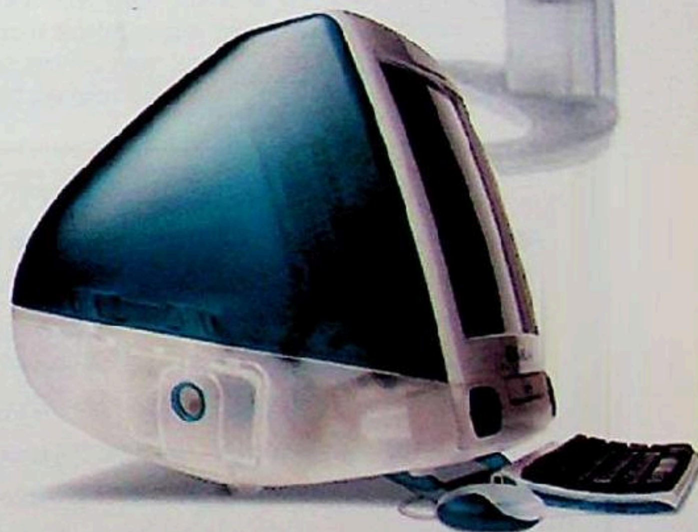
יתרונותיו של NOMAD II הם:

- אין בו חלקים נעים, מה שמונע קפיצות ותזוזות של המוסיקה. - - המכשיר קטן מאוד בממדיו ואפשר להכניסו לכיס הבגד.
- NOMAD II הוא מכשיר קל מאוד.

מחיר המכשיר בארץ הוא 2100 ש"ח.

http://www.nomadworld.com/





מעבדי Intel Pentium III 650MHz: עכשיו גם למחשבים ניידים

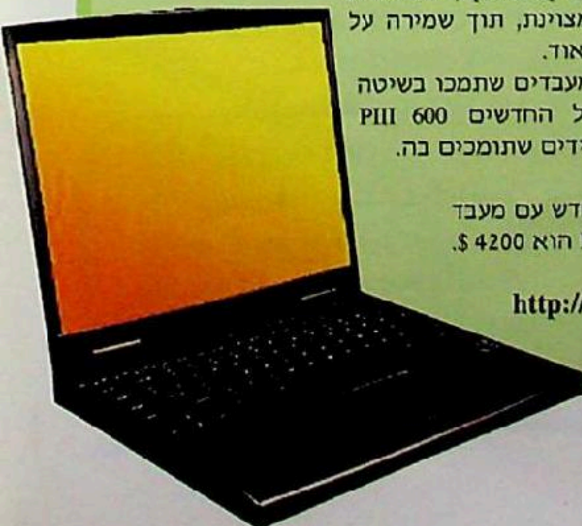
מעבד ה-Pentium III 650 MHz למחשבים ניידים יצא זה עתה לשוק. יתרונו הגדול, מלבד מהירותו הגדולה וגודלו הזעיר, הוא שאפשר לקבוע את המהירות שבה הוא יעבוד, בכל מצב של הסוללה. למשל, כאשר המחשב מחובר לחשמל, מהירות המחשב תהיה 600MHz, וכאשר המתח בסוללה נמוך, המהירות תהיה רק 300MHz

תכונה זו, הנקראת SpeedStep, מאפשרת עבודה במהירות מצוינת, תוך שמירה על זמן עבודה ארוך מאוד.

עד היום, לא היו מעבדים שתמכו בשיטה זו, ומעבדי אינטל החדשים PIII 600 ו-PIII 650 הם היחידים שתומכים בה.

מחיר מחשב נייד חדש עם מעבד Intel PIII 650 MHz הוא 4200 $.

http://www.intel.com/



מהפכת ה-iMac נמשכת

חברת Apple הוציאה לשוק 3 מסכי מחשב בצבע כחול/שקוף, בעיצוב דומה לזה של מחשבי ה-iMac. המסכים מתאימים למחשבי PC ו-Mackintosh אשר תומכים בתקן ה-USB.

המסכים, בגודל "17 ו-"19, עובדים בטכנולוגיית CRT (Cathode Ray Tube) והמסך השטוח בגודל "15 פועל בטכנולוגיית ה-LCD.

המסכים מציעים תמונה באיכות מעולה, ללא הבהובים, ריצודים והחזרי אור.

www.apple.com

הקרב בין Intel ל-AMD

שתי חברות המעבדים הגדולות ביותר נאבקות זו בזו על המעבד המהיר ביותר.
בתחילת דצמבר הוציאה AMD בהפתעה את מעבד ה-Athlon 750Mhz שלה, בעוד אינטל נותרה מאחור עם מעבד ה-PIII 733MHz.
אינטל לא נשארה חייבת, ובסוף דצמבר השיקה את שני המעבדים החדשים שלה - PIII 750MHz ו-PIII 800MHz.
אבל, AMD לא נשארה מאחור והשיקה בתחילת ינואר את מעבד הAthlon -800MHz.

קרב זה שנערך בין שתי החברות, מספק לנו, הצרכנים, מעבדים טובים במחירים נוחים.

בסוף פברואר תשיק AMD את מעבד ה-850MHz החדש שלה, שיהווה ציון דרך בדרך למעבד במהירות של 1GHz. AMD עובדת כיום על מעבד במהירות 900MHz ומקווה להגיע במהירות האפשרית ל-1GHz (1000MHz).

במסיבת עיתונאים מיוחדת שהתקיימה בסאן פרנסיסקו, הכריז דובר אינטל כי בכוונת החברה לפתח עד סוף שנה זו מעבד PIII שיצליח לפעול במהירות של 1GHz (1000MHz), וכל זאת על גבי מחשב אישי ובטמפרטורות החדר.

שתי החברות, אינטל ו-AMD, מתחרות ביניהן על ייצור המעבד הראשון שיפעל בטמפרטורת החדר במהירות של 1GHz. שתי החברות הצהירו בעבר על כוונתן לפתח את המעבד עוד בשנה זו.

הבעיה העיקרית, כפי שכבר ציינו, היא בייצור של מעבד כזה שיעבוד בתנאים רגילים, כלומר, בטמפרטורת החדר, ללא אמצעי קירור מיוחדים. שכן, מעבד שעובד במהירויות כאלו, פולט כמות גבוהה של חום ועלול להישרף.

חברת אינטל כבר הכריזה בעבר על מעבד של 1GHz, אך לא ניתן היה להרכיב את המעבד הזה על מחשבים אישיים, שכן נדרשו לו אמצעי קירור מיוחדים שאינם מתאימים למחשבים האלה.

מילון מונחי חומרה

MPEG
התקן דחיסת וידאו וקול, המאפשר אחסון וידאו וקול באיכות טובה על גבי שטח קטן. התקן זה משמש כיום לדחיסת סרטי DVD וקובצי קול בפורמט MP3.

MHz
יחידת מידה למדידת מספר הפעולות שעושה מעבד בשנייה. מספר הפעולות נמדד ביחידות של Hz (הרץ) ומוכפל במיליון (M < מגה).

iMac
סדרת המחשבים החדשנית של חברת Apple המייצרת מחשבי מקינטוש.

USB
התקן חדש, משותף למחשבי PC ומקינטוש, המאפשר חיבור מהיר של חומרה למחשב, והקטנה של מספר הכבלים המחוברים אליו. התקן ה-USB הוא מהיר מאוד.

LCD
טכנולוגיה לייצור מסכים שטוחים צבעוניים. עד היום שימשה טכנולוגיה זו רק למחשבים ניידים, אך כיום מייצרים מסכים שטוחים ודקים גם למחשבי PC רגילים.

iBOOK של אפל

המחשב החדש של אפל המתייחד במראהו היפה והצבעוני, הביא את אפל לראש מצעד המכירות של המחשבים הניידים בארצות הברית ברבעון הרביעי של שנת 1999.
כך לפי סקר חדש של PC Data.
לפי הסקר iBook בעזרתו של PowerBook הצליח להביא את אפל לראש המצעד עם 10 אחוז מכלל מכירות המחשבים הניידים בארצות הברית ברבעון הרביעי. נתון זה סייע לחברת אפל להתברג למקום השישי, המכובד בדירוג מכירות המחשבים האישיים בארה"ב במהלך שנת 1999, ובמקום השביעי במכירות המחשבים האישיים בעולם כולו.
למקום הראשון הגיעה חברת דל שהביסה לראשונה בתולדותיה את קומפאק.

עופר שושני



אני וגופי

קובי שחר

גוף האדם - המכונה המופלאה, שהיא מגוון של מערכות המתפקדות יחדיו בהרמוניה מושלמת, כדי לאפשר לי, לך, לכולנו את החיים על פני האדמה.

המחשב של יובל

זהו הנושא של לומדה חדשה - "אני וגופי".
הלומדה היא תרגום של "The amazing human body" מבית DK Publishing, מהמובילות בעולם בפיתוח לומדות לילדים. חברת הד-ארצי החליטה להשקיע ולהפיק גרסה עברית של הלומדה המצוינת הזו.
אני מקווה כי יוזמה זו תניב גם רווחים, ואנו נזכה להפקות עבריות גם של כותרים אחרים מבית DK Publishing. ("The Way Things Work" היא המלצתי ללומדה הבאה בתור.)

הלומדה מיועדת לגילאים 6 עד 10.
יובל, הנמצא באמצע קבוצת הגילים הזאת, עצר לרגע ממשחקי האקשן שבהם הוא משחק, ועזר לי לבחון את הלומדה.



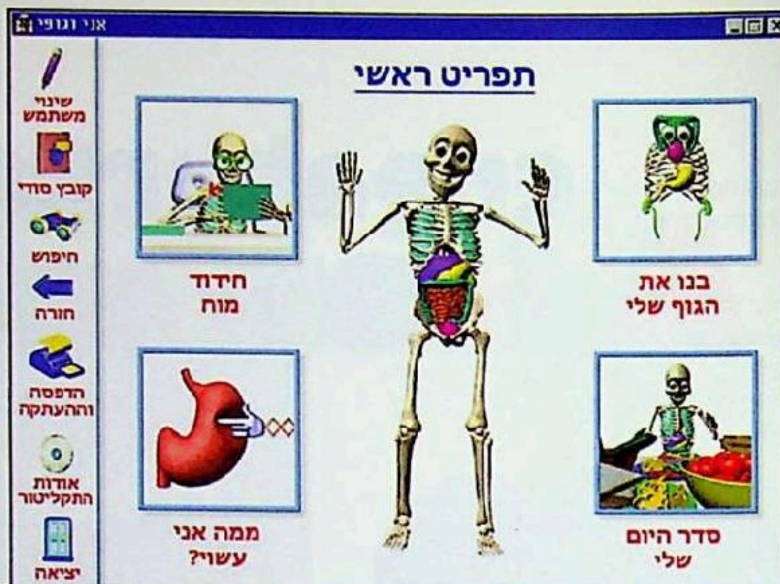
מלבד גישה למאגר המידע בעזרת מנוע-חיפוש יעיל, כלולים בלומדה גם משחקים, ובהם בחר יובל להתחיל.
את התוכנה, ובכלל זה את כל המשחקים, מלווה "דוני שלדוני".

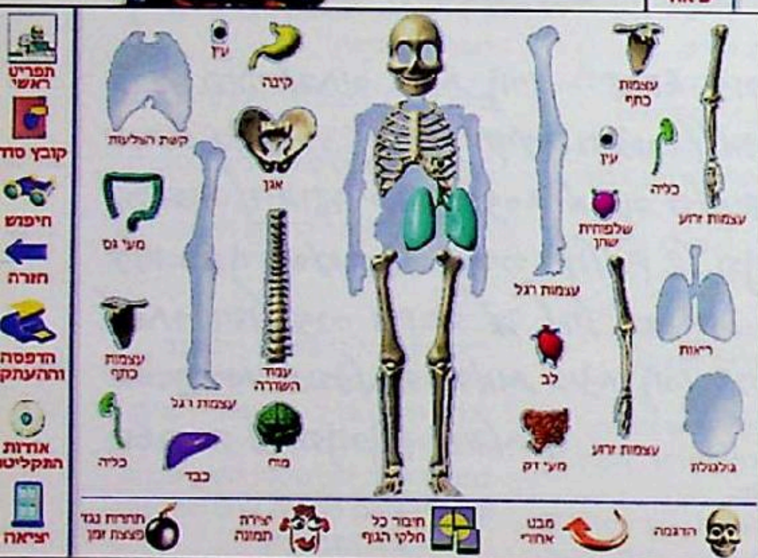
חידוד מוח - חידון הבוחן את מידת הידע על איברי הגוף השונים. כיוון שמטרת המשחק היא לימוד ולא רק תחרות, בכל חידה יש רמז שהוא הפניה לערך הדן באיבר שעליו נשאלה השאלה. תשובה נכונה מזכה באותו חלק גוף, והניצחון מושג עם איסוף כל חלקי הגוף.

בנו את הגוף שלי - זוהי, בעצם, סדנת יצירה קטנה שבה חומר הגלם הוא איברי הגוף.
כאן ניתן "לפזר" את כל האיברים של השלד החביב ולהרכיב אותם שנית, תוך כדי מרוץ כנגד השעון.









יובל, שמשחקים הכוללים שעון בספירה יורדת מלחיצים אותו, העדיף לשחק באזור יצירת התמונה. כאן ניתן ליצור תמונות משעשעות, וכאמור, אבני הבניין של התמונה הם איברי הגוף.

ממה אני עשוי! - עוד פינת משחק הכוללת סדנת עבודה שבה ניתן לבצע מחקר על איברי הגוף.
ניתן לבחון את האיברים, למדוד אותם, להפוך אותם מצד אל צד ואפילו לבצע צילום רנטגן שלהם. המטרה, כזכור, למידה, ולכן גם מכאן קיימות הפניות אל הטקסט הכתוב.

סדר היום שלי - זהו המשחק החביב ביותר על יובל. במשחק הוא נדרש ללוות את סדר יומו של "רוני שלדוני" ולעזור לו לסיים אותו ללא בעיות.
יש לבחור את הפעילות שבה יעסוק השלד ואת משך הזמן של אותה פעילות.
יובל נדרש לשים לב לאיתותים על מצבו של רוני, כאשר מחוג הצמא יתקרב לאזור הסכנה. אז יש לדאוג לכך ש"רוני שלדוני" ישתה מספר כוסות.
כמו כן, יש לדאוג לארוחות, ואם העייפות גוברת, יש לבחור בפעילויות של מנוחה (או פעילות אחרת, קריאה, למשל) שבהן הגוף מחזיר לעצמו את הכוחות להמשך מוצלח של היום.

זוהי לומדה מצוינת.
היא משלבת מידע טקסטואלי וגרפי רב, המסודר בצורה טובה עם מנוע-חיפוש יעיל. לקטעי הטקסט מצורפים קטעי קריינות, ההופכים את השימוש בתוכנה לקל, גם עבור בני ה-6, העושים את ראשית צעדיהם בלימוד הקריאה. המשחקים מעניינים ויוצרים את הגירוי לחיפוש אחר תשובות במאגרי המידע, ובכך ללמוד יותר על גוף האדם.
כדי להפיק מהתוכנה את המקסימום, יש בחוברת הדקה המצורפת למשחק, הצעות מפורטות למשימות ולמטלות שיש להציג בפני הילדים הדורשים שימוש במאגרי המידע של "אני וגופי".

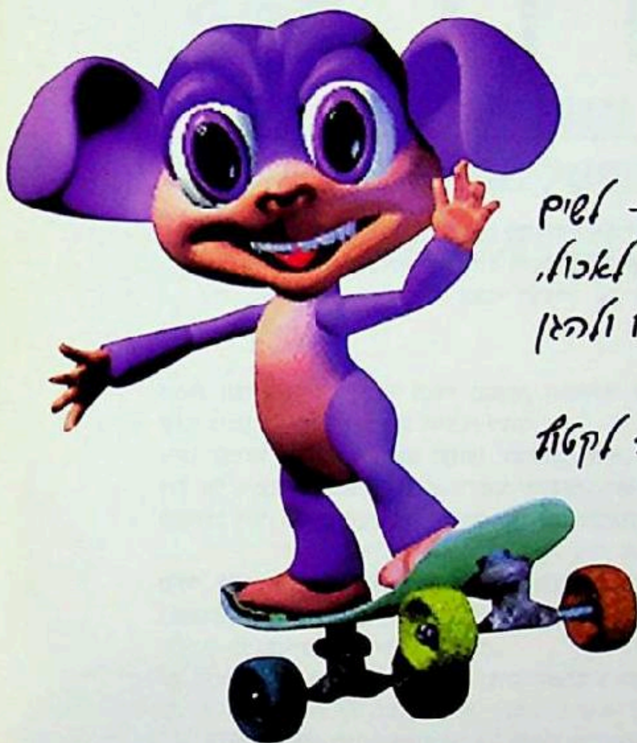
כיצד פועם הלב



הלב פועם כפעם אחת בכל שניה. בכל פעימה, זורם הדם אל הלב דרך העליות, ומשם אל החדרים ומהם אל שאר חלקי הגוף. קולות הלב שאנו שומעים, נוצרים כאשר המסתמים בתוך הלב נסגרים. בעזרת מַסְכֵּת (סטתוסקופ), ניתן לשמוע את קולות הלב בבהירות.

המחשב של יובל

creatures Adventures



קובי שחר

בראשית בראה חברת CyberLife את Creatures, שיצא לשוק בנובמבר 1996, והיה למשחק שלא דמה לאף משחק אחר שקדם לו.

צריך היה לבחור ביצת נורן - שהוא יצור וירטואלי - לשים אותה במדגרה, ולאחר בקיעת היצור, ללמד אותו כיצד לאכול, להסביר לו מושגי יסוד בעזרת מחשב הלמידה, לדאוג לו ולהגן עליו בפני הרעות של אלביה (עולמם של הנורנים).
לאחר גידול זכר ונקבה עד גיל הבגרות, אפשר היה לקטוף את פירות ההצלחה בדמות ביצת נורן, שהיא פרי האהבה של הנורנים שגידלתם.

ראשיתו של הפרויקט היא במחקר בנושא הדמיה של מערכות ביולוגיות, שהחל בתחילת שנות ה-90׳. התוצאות, שכללו הדמיה ממוחשבת של DNA המכיל תכונות העוברות בתורשה, היו מצוינות, וכך בא לעולם Creatures.

המשחק זכה לגרסת המשך, Creatures 2, שכללה ממשק נוח יותר לטיפול בנורנים ולהגדלת עולמם (שווק בספטמבר 98׳). בנוסף לערכות רבות שנכללו במשחק המקורי - ערכת הבעלים, ערכת הבריאות וערכת הרבייה - ניתן היה להוריד תוספים שונים למשחק, שכללו ערכה משפחתית למעקב אחר אילן היוחסין של השושלת שלכם ואביזרים חדשים ש״יהוזרקו״ לעולמם של הנורנים.

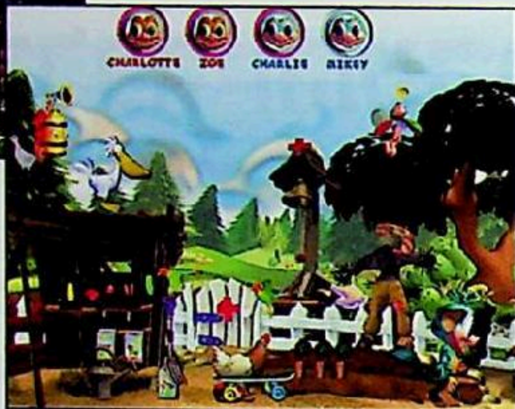
ההצלחה של גידול יצורים וירטואליים נובעת מהחיבה שיש לאנשים לגידול חיות מחמד, בנוסף ל״טוויסט״ של טכנולוגיה מתקדמת.

סדרת המשחקים הייתה מרתקת (ועדיין ממשיכה לרתק - גרסה 3 בקרוב), אך דרשה מסירות מוחלטת והתמדה רבה בטיפול, שאם לא כן, הנורנים היו עלולים לחלות ולמות. וכך, למרות העיסוק ביצורים חביבים שאוהבים להשתעשע, המשחק פנה לקהל המבוגר בלבד. חברת CyberLife זיהתה את הבעייתיות וראתה את השוק הגדול של ילדים צעירים האוהבים לגדל חיות מחמד, ויצאה עם המשחק Creatures Adventures שהוא בעצם גרסת ״Creatures Lite״.

אין כאן טבלאות מסובכות, אלא שליטה פשוטה בכל הפעולות האפשריות.
מהו מצבו של הנורן, האם הוא חולה או עייף, עצבני או מאושר, אפשר פשוט לדעת על ידי צפייה בתווי הפנים שלו.

יובל (8.5) ותומר (4), שהכירו את Adam & Eve, הנורנים שאני גידלתי בגן העדן הפרטי שלי, על ידי צפייה בהם מאחורי גבי, שעה ששיחקתי ב-Creatures, שמחו לגלות כי כעת הם יוכלו לנהל את העניינים.

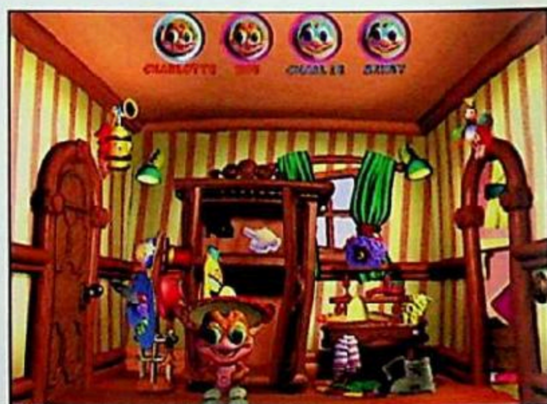




לאחר ההתקנה המהירה, לקח יובל את ההגה, סליחה, את העכבר לידיים, ושניהם החלו בגידול נורנים.

המשחק מתחיל עם 4 ביצים בחדר השינה. "לכל איש יש שם", נאמר בשיר, וגם לכל נורן. עם בקיעתו מהביצה, מקבל הנורן שם ממכונת השמות. הילדים בחרו להחליף את השם המוצע וביקשו את עזרתי בכתיבת השם באנגלית.

הנורן הסקרן גילה מיד את הדלת המובילה לחדר הסמוך, **חדר ההלבשה**. כאן תוכלו להלביש את הנורן באחת התלבושות המגניבות שתמצאו בארון. בהמשך גילו הילדים, כי ביצוע משימות באתרים אחרים שבהם ביקרו מאוחר יותר, הגדיל את המלתחה.



החדר הבא - **המטבח**.
זה הזמן להתחיל ללמד את הנורן כי עליו לאכול כדי להתקיים.

מנגנון החינוך הוא פשוט - השיטה היא שיטת המקל והגזר (שהוא אגב המאכל המועדף על הנורנים, אך על כך בהמשך).
אם הנורן עשה מעשה שאתם מעוניינים לעודדו, בחרו ב"סטיקלי", שהוא מקל דגדוג מעופף, והמסר של חיזוק חיובי יתקבל על ידי דגדוג קצר.
אם לעומת זאת, חפצתם ב"חיזוק שלילי", עונש על מעשה לא נאות, בחרו ב"גיטי" קנקן מים מעופף המרסס את הנורן במים, וכמו רוב חיות המחמד, הנורנים אינם אוהבים זאת.

למטבח מגיעה אספקה שוטפת של מצרכים שונים, שמהם ניתן להכין עוגות על פי ספר המתכונים הנמצא על המדף. האם תוכלו לנחש מהיכן ניתן להשיג עצמות יבשות עבור "עוגת עצמות"? (רמז "הוווי")

לאחר הכנת עוגה ועידוד הנורן על כך שהוא אכל אותה מבלי להשאיר אף פירור, הוביל יובל את הנורן שלו החוצה. מזג האוויר הוא מצוין, השמש זורחת והציפורים מצייצות.

במהרה הגענו **לגינת הירק**.
כאן ניתן להפוך את האדמה, לשתול ירקות על פי בחירתנו, להשקותם ולחכות שינבטו ויגדלו. הגזר, כאמור, הוא הירק המועדף על הנורנים, ולכן בחר יובל לזרוע זרעי גזר.
לאחר איסוף מוצלח, המשיכו הילדים לחפש הרפתקאות נוספות.

מעבר דרך היער הקסום ועולם הדרקונים המוסיקליים, הוביל **לטירה המכושפת**.
אם עדיין לא ניחשתם - כאן אפשר להשיג עצמות למטבח, ובנוסף, אפשר לפגוש יצורים מוזרים.
מעבר-הסתרים שמאחורי ארון הספרים, מוביל **לעולם העננים**. כאן אפשר לרכוב על ענן ולפוצץ בלונים. לכל בלון מחובר "ציופר" שנופל לארץ והנורנים יוכלו לשחק בו.

בהמשך נגיע **למכונת מזג האוויר**.
נגיעה בכפתור, סיבוב ברז והופ - מזג האוויר השתנה. השמים כוסו עננים וגשם התחיל לרדת. כדאי למהר ולהכניס את הנורנים הביתה.

כיוון שיובל התמהמה בכניסה הביתה, הנורן שלו חלה ונלקח, על ידי סיוע אווירי בדמות שקנאי חביב, לכרכרת הרופא. לאחר בדיקת החום והאזנה לדופק של היצור החולה, אפשר להכניסו למכונת הפלאים המרפאת כל מחלה.

המשחק מלא בהפתעות (על חדר המשחקים בקומה העליונה לא סיפרנו לכם). ילדים בגיל צעיר מאוד, בגילו של תומר, יזדקקו למעט עזרה, אבל ילדים בוגרים יותר, יובילו את הנורן שלהם ברחבי העולם הקסום ויגלו הפתעות חדשות בכל אתר ואתר.

עולמם של הנורנים הוא דינאמי - ירקות גדלים בגינה, מזג האוויר משתנה והחיות יוצאות ממחבואן על פי עונות השנה. השליטה באפשרויות השונות, פשוטה, ונעשית באמצעות העכבר, כך שכל אחד מהילדים יוכל להפעיל את המשחק.



הילדים נדרשים למעט אחריות, שאם לא כן, הנורן יחלה וימות. אבל, בסיכומו של עניין, זהו משחק מקסים, וניתן לגדל בו נורנים מסוגים שונים ולקבל זנים חדשים על ידי הכלאות בין המינים.

ההתנהגות הבלתי צפויה של כל נורן, המונעת על ידי מוצר AI מתוחכם, המעקב אחר גדילתם של היצורים, ואפילו התרבותם, מהווים גורמי משיכה למוצר זה.
מומלץ בחום.

אוצר ההלכה והמנהג - מאגר מידע הלכתי



מאגר מידע חדש בנושאי הלכה ומנהג הופיע בשוק מאגרי המידע התורני לפני כשנה. תחום ההתמחות שלו - לימוד הלכה, מנהג, תנ"ך.

דב גולדשטיין

המאגר הזה מצטיין בנגישות קלה ובקישורים חזקים.
מסך-החיפוש מאפשר לבחור במאגרים השונים, כפי שאנו מכירים במאגרי מידע אחרים.
אולם, אם למי מהקוראים, המחפש מפעם לפעם הלכה שהוא מעוניין בה, מתברר שקשה לו לאתר את מבוקשו, הוא יוכל להשתמש במפתחות ייחודיים לתוכנה, שהוכנו למטרה זו.

פתיחת המפתחות תיעשה על יידי שימוש באייקון המתאים.



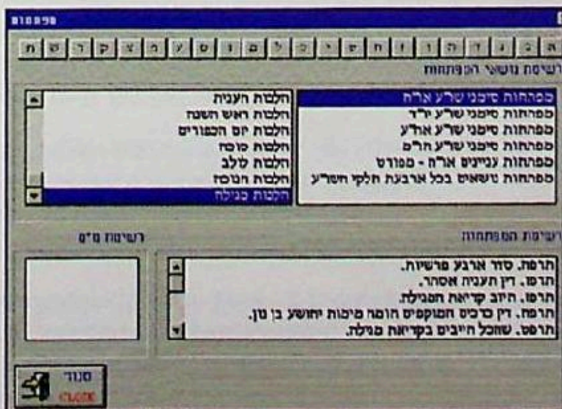
האפשרויות שונות ומגוונות ומאפשרות היפושים לפי נושאים, לפי שאלות וכדומה.



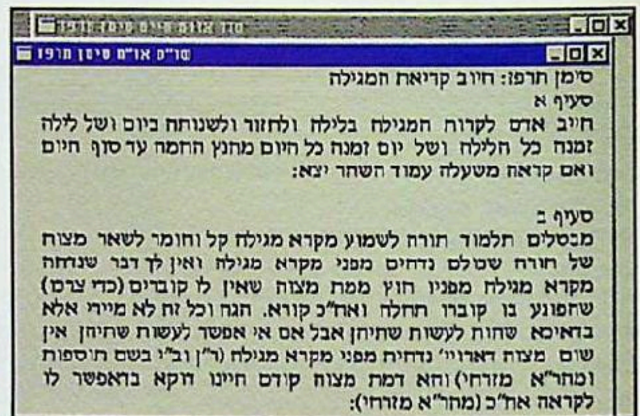
אם נרצה למצוא מקורות לנושא 'פורים', אין צורך לקרוא את המגילה, אלא ניתן לאתר אותם בקלות בעזרת המפתחות כך שלא נסתבך באיתור מילות המפתח המבוקשות.
לאחר איתור המקור, נוכל לפתוח מתוך הרשימה את הספרים השונים המקושרים ביניהם.

התוכנה הזאת חשובה מאוד לאלה שאינם מתמצאים בספרות ההלכה.

המפתחות ייראו כך:



נלחץ על סימן טרפז ברשימת המפתחות וכך ייפתחו בפנינו שני מסכים:

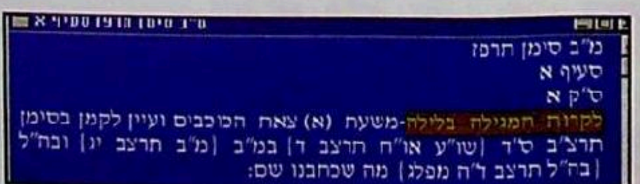


נוכל לעיין בהלכה על ידי בחירה בין שני המקורות שהם:
׳שולחן ערוך׳, שמחברו הוא ר׳ יוסף קארו
׳הטור׳, שמחברו הוא ר׳ יעקב בן הרא״ש, המכונה ׳בעל הטורים׳.

כעת נזמין את המפרשים המקושרים לשולחן ערוך׳, על ידי שימוש באייקון של כרטסת, ונקבל את המפרשים האלה:



אם נבחר לגשת אל **׳המשנה ברורה׳**, שמחברו הוא ר׳ ישראל מאיר מראדין, המכונה ׳החפץ חיים׳ שחיבר את הספר ׳שמירת הלשון׳.
נקבל את המסך:



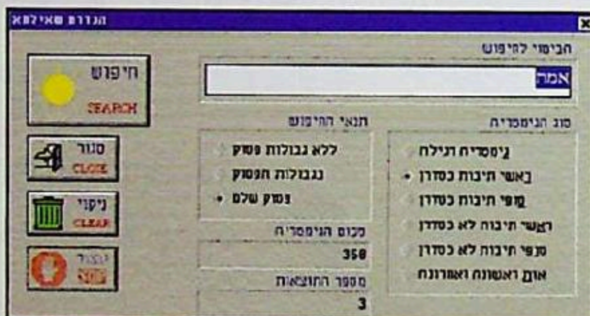
בעזרת הקישורים, נוכל לגשת אל המקורות האלה: ״שולחן ערוך, משנה ברורה, באור הלכה, שער הציון ועוד.״

נגישות זו, כאמור, מאפשרת הפעלה קלה של התוכנה ואפשרויות אינספור למציאת מקורות הלכתיים.

הקורא הממוצע, שאינו מכיר את המחברים השונים, יוכל לקרוא את הביוגרפיה שלהם, בהקשת מקש.

רשימת המאגרים בגרסה זו מקיפה את ספרי הפוסקים של ארבעה זרמים מרכזיים:
קיצור שולחן ערוך, בן איש חי, שולחן ערוך הרב (אדמו״ר הזקן) וחיי אדם.

התוכנה כוללת גם תנ״ך עם תוכנת גימטריה משוכללת, המאפשרת ממצאים שונים, כגון:



תחום נוסף הזוכה להתייחסות, הוא **תחום המנהג** הכולל ארבעה ספרי מנהג המעטרים את התוכנה.

ואם לא די בכל אלה, הרי ששני הספרים - **׳מחזה אברהם׳ ו׳שער הציון׳** - מכילים מראי מקומות רבים לנושאים שונים.
המקורות פותחים בתלמודים ומגיעים עד ׳השולחן ערוך׳ ופוסקים מאוחרים יותר.

התקליטור מתאים לכל לומדי ההלכה, החל מתלמידי היסודי ועד תלמידי התיכון, בלימוד ובהכנה לבחינות הבגרות בהלכה. כמו כן, למורים המעוניינים להעשיר ולהעמיק, עד לפוסקים ולתלמידי חכמים.
התוכנה מומלצת על ידי המפקחים הארציים של משרד החינוך.

מנוע החיפוש, מהיר, נוח וקל לשימוש, וגם מי שאינו מתמצא בשימוש במחשב, יוכל להשתלט בקלות רבה על רזי התוכנה.

ת.ז.
היצרן: ת״ת כנגד כולם. (ת״ת= תקליטורים תורניים, השם נבחר על משקל ״תלמוד תורה כנגד כולם״ מסכת פאה.)

׳ת״ת כנגד כולם׳ הוציאה לאור גם את כתבי ברסלב ואת כתבי חב״ד. היא משמשת כמשווקת ראשית של כתבי הרב קוק ועוד..



בני פיינשטיין

Access 2000 - המדריך השלם

הוצאה: פוקוס
תורגם מאנגלית מהוצאת Microsoft Press
974 עמ'
הספר מלווה בתקליטון עם קובצי תרגול.

המדריך השלם הוא ספר לימודי מקיף וספר עיון מעמיק ומוסמך שנכתב בידי המומחים של מיקרוסופט.
הספר מתאים למשתמשים חדשים באקסס 2000 שהתנסו קודם לכן במסדי נתונים אחרים או בגרסאות קודמות של אקסס ולמשתמשים חסרי נסיון במסדי נתוני.

בספר לומדים -
- להשתמש בפקודות מאקרו ובתוכנות VBA כדי להפוך משימות חוזרות לאוטומטיות.
- להפיק דו"חות מקצועיים ותרשימים גרפיים באופן אוטומטי.
- לנצל את האינטגרציה המשופרת עם האינטרנט לשיתוף נתונים שקוף במגוון של פלטפורמות ורמות משתמש.
- לנתח נתונים על ידי שימוש בשפת השאילתות המובנית - SDL.
- לפרסם נתונים "חיים" באינטרנט.
- ליצור תפריטים וסרגלי כלים מותאמים אישית.
- לראות את השימוש באקסס 2000 כחלק מהתמונה הכוללת של אופיס 2000, תוך שיתוף מסמכים עם וורד, אקסל, פאואר-פוינט ואאוטלוק.

יש בספר -
הנחיות - צעד צעד
הדגמה - מאות איורי מסכים
טיפים ועצות מהמומחים.

Outlook 2000 - ערכת לימוד - צעד אחר צעד

הוצאה: פוקוס
תורגם מאנגלית מהוצאת Microsoft Press
354 עמ'
הספר מלווה בתקליטון עם קובצי תרגול.

יותר מכל תוכנה אחרת, מסמלת תוכנת ה- Outlook את המעבר מהניהול הידני, האישי והמשרדי אל הניהול הממוחשב המלא.
תוכנת אאוטלוק 2000 היא תוכנה משולבת לניהול דואר אלקטרוני, לוח שנה ומשימות. ניתן להשתמש בה לתקשורת עם אנשים אחרים, לקביעת פעילויות ומשימות, לרישום מידע לגבי אנשי קשר אישיים ועסקיים ולארגון הקבצים שלכם.

הספר שלפנינו מיועד הן למשתמשים מתחילים, שזו להם הפעם הראשונה שהם משתמשים בתוכנת האאוטלוק, והן לאלה שעוברים שדרוג לאאוטלוק 2000.

בתחילת הספר מובאת טבלה שמכוונת אתכם על פי ארבע אפשרויות -
א) למשתמשים חדשים;
ב) לאלה העוברים לתוכנת האאוטלוק מתוכנות דומות אחרות;
ג) למשתמשים המבצעים שדרוג מאאוטלוק 97 או 98;
ד) לאלה המעוניינים להשתמש בספר לצורך עיון ולימוד בלבד.

בתחילת הספר מובאות התכונות החדשות באאוטלוק 2000.
לספר מצורף תקליטון המכיל קובצי תרגול שישמשו אתכם במהלך עבודתכם בספר. לכל שיעור יש קבצים מיוחדים לתרגול.

יש בספר ארבעה חלקים המקיפים את כל רזי התוכנה, ופרק 'נספחים'.



הראשון עוסק בהיכרות עם אאוטלוק 2000.
החלק השני מעניק לכם שליטה בתקשורת הפנים-ארגונית והחיצונית.
השלישי עוסק בניהול לוח הזמנים.
בחלק הרביעי ישנה סקירה על כל התחום של ניהול המידע וההגנה עליו.

בדומה ליתר ספרי הסדרה, גם ספר זה בנוי מ- 13 שיעורים. בכל שיעור מצוין החידוש באאוטלוק 2000, הרלוונטי לשיעור, כמו כן, יש בו הסברים מלווים בדוגמאות, טיפים וסיכום השיעור, המובא בצורת טבלה מפורטת.

הספר מתאים לעבודה עצמית ולהדרכה בקורסים מונחים.

אופס – הכול על תקלות מחשב ואינטרנט

מאת: מייקל מילר
הוצאה: פוקוס
תורגם מאנגלית מהוצאת
Alpha Books & Que Corporation
454 עמ'



המחשב הפך למלווה קבוע של כולנו, בדומה למכונית, לטלוויזיה, למקרר ועוד. השימוש במחשב הוא לעתים קרובות חיוני ביותר. מערכות המחשב והציוד הנלווה הפכו בשנים האחרונות ליותר ויותר מורכבים, גם בחומרה ובעיקר בתוכנה. אמנם, תוכנת החלונות אמורה לטפל בכל הקשור בהתקנת חומרה ותוכנה, אך מורכבותן של המערכות מביאה איתה בעיות ותקלות שונות ומשונות.
אינכם צריכים להיות טירוני מחשבים או חס חלילה "לא-יוצלחים טכנולוגיים", על מנת שתיתקלו בבעיות שונות בהפעלת המחשב והאינטרנט.

הספר שלפנינו מיועד לעזור לנו, משתמשי המחשב "הרגילים" שאינם בקיאים בצדדים הטכניים, לאתר, לאבחן ולתקן בעיות שכיחות במחשב ובהפעלת האינטרנט.
כותב הספר מעיד על עצמו שהוא איננו מקצוען אלא אחד ממשתמשי המחשב הרגילים, כמוני וכמוך, ומכאן החלטתו לכתוב מדריך לפתרון בעיות, שיהיה בשפה וברמה המובנת לכל אחד ממשתמשי המחשב.

ציוד המחשב, ובוודאי התוכנה שבו, אינם רגישים עד כדי כך שכל תקלה קטנה דורשת טכנאי מומחה. יחד עם זאת, לאלה מבינינו שמצוידים במידע חשוב ובעל ערך, כדאי תמיד לזכור שחובה מדי פעם, ולעתים מדי יום, לבצע גיבויים של כל המידע שבמחשב. רק כאשר המידע מגובה ושמור, נוכל לטפל בתקלות ביתר קלות וללא פחדים מיותרים.

ההצעות בספר מבוססות על מערכת ההפעלה 'חלונות 95' או '98' ועל טכנולוגיות שפותחו בשנים האחרונות.
הספר מחולק לשלושה חלקים עיקריים:

הראשון - מכיל מידע שימושי רב לכל מי שרוצה להפיק את המרב מהמחשב שלו ולהגן על עצמו מפני בעיות אפשריות.

הנושאים המרכזיים בחלק זה הם:
הכול על חלונות ואינטרנט, צעדים פשוטים וטיפים לשמירת מחשב תקין, סיבות נפוצות לתקלות, הכנת ערכת הישרדות לכל מקרה, התאוששות מהירה בעת קטסטרופה אמיתית, הגנה בפני וירוסים.

השני - דן ב"מה לעשות אם".
בחלק זה תמצאו פתרונות ספציפיים לבעיות ספציפיות שאתם עלולים להיתקל בהן.
הנושאים המרכזיים הם:
בעיות באתחול המחשב, המקלדת והעכבר, בעיות בתצוגה של המסך, נזקים בדיסק הקשיח ודרכים לשמירתו, טיפול בתקליטור ובמערכת הקול, במדפסת אם אינה מדפיסה, ארגון הקבצים ויעילות בשימוש במחשב, הקשר לאינטרנט, בעיות בדואר האלקטרוני ומניעת כניסה לאתרים בלתי רצויים באינטרנט.

השלישי - משמש כחומר עיון לצד הטכני של פתרון בעיות. חלק זה מהווה, למעשה, הרחבה טכנית של החומרה והתוכנה במחשב.
הנושאים המרכזיים הם:
הודעות שגיאה של חלונות ודרכים לטפל בהן, עריכת הרישום של חלונות, הגדרות מערכת ותחזוקה טכנית.

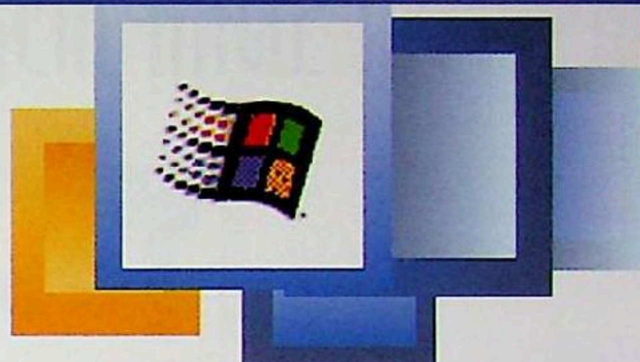
בתחילת הספר מובאות 'מפות דרכים' לפתרון בעיות שונות במחשב.

הספר בנוי כך שניתן לעבור על כולו באופן שיטתי או להגיע לחלקים הרלוונטיים, על פי התקלה שבה נתקלים. למשתמשים ה"ממוצעים" אני ממליץ פשוט לקרוא במלואם את שני החלקים הראשונים של הספר ובכך להיות מודעים לבעיות הצפויות.
במידה ונתקלים בבעיה, אפשר לאתר את התקלה ביתר קלות ולחזור למקום המתאים בספר, וללמוד כיצד לפתור אותה.

הספר כתוב בשפה ברורה וקלה להבנה, וממש מפתיע כיצד נושאים מורכבים יחסית, שבגינם יגבה כל טכנאי מאות שקלים, מוסברים באופן מובן, המאפשר לכל אחד מאתנו להתמודד עם הבעיה ולפתור אותה.

אמנם, מחירו של הספר הוא גבוה, לטעמי, אך לעומת מחיר המחשב, האכזבה מתקלות והתשלום לטכנאי, ההשקעה במקרה זה ממש כדאית.

לדעתי, הספר הזה הוא ספר חובה לכל משתמשי המחשב שמעוניינים להבין את הטכנולוגיה קצת יותר לעומק, להרגיש בטוחים במידת מה ולהתמודד עם תקלות ובעיות המתעוררות בכל מחשב לעתים קרובות למדי.
מומלץ מאוד.



המשך מעמוד 12

עוד דבר שנעשה, כדי לשמור על יציבותה של מערכת ההפעלה, הוא מניעת כל אפשרות של אפליקציות להתערב בקובצי המערכת (System) ולעשות בטעות שינויים של קבצים חיוניים (כמו קובצי dll, לדוגמה) שבשלב מאוחר יותר יביאו לאי-תאימויות, או כפילויות בין קבצים הנדרשים לפתיחה ולהפעלה של יישומים, ולכן לקריסת מערכת.

תמיכה מקיפה בהתקנים חדשים

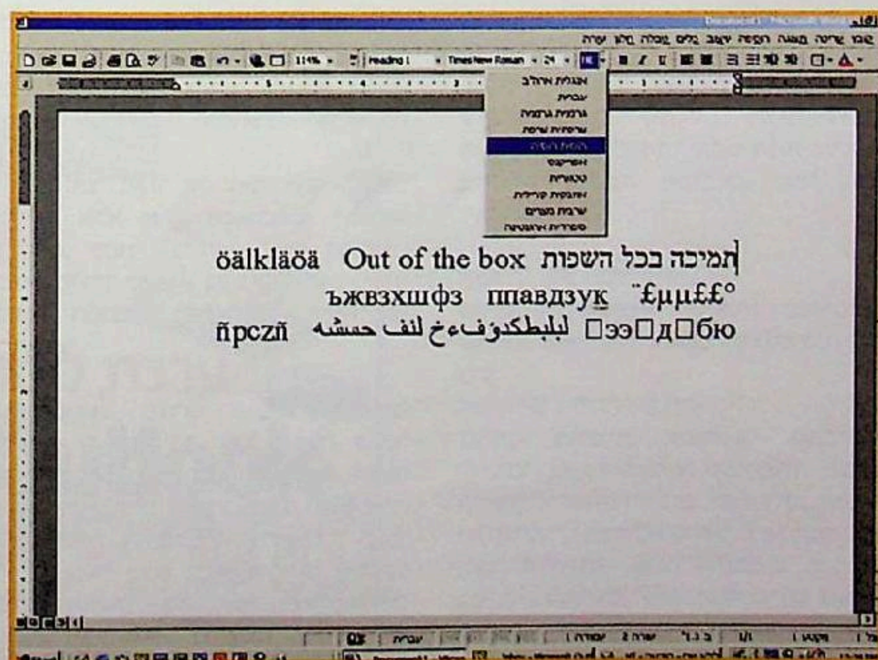
כשמשתמש מעדכן את ההתקנים במערכת (נושא שנעסוק בו ביתר הרחבה מאוחר יותר), עובר תהליך העדכון באופן שוטף וללא דרישה לאתחול; זה גם הדין לגבי הוספה והסרה של פריטי חומרה שונים כגון:
כרטיסים שמתחברים ללוח האם, מדפסות, סורקים, ואפילו מצלמות רשת. התהליך מתבצע בצורה חלקה, כמעט אוטומטית לחלוטין, ואינו דורש מן המשתמש לאתחל את המערכת. אולם, וכאן הנקודה המכריעה, כל זה לא נעשה על חשבון יציבות המערכת, שהיא בבחינת ערך של מערכת ההפעלה החדשה.

ירון מספר שכדי להבטיח שהמשתמש השכיח לא יוכל להזיק ל- Windows 2000 בטעות על ידי הוספת התקנים שאינם מתאימים למערכת ההפעלה שלו, החליטה מיקרוסופט לפתח טכנולוגיה חדשנית, שבה כל התקן (Driver), מצויד ב"חתימה דיגיטלית" שמזהה אותו בעבור מערכת ההפעלה, ו"מסבירה" לו שההתקן מתאים לשימוש ב-Windows 2000. אם משתמש-הקצה נתקל בהתקן שאינו מצויד בחתימה דיגיטלית תואמת Windows 2000, הוא יישאל אם להתיר להתקן ל"התנחל" לו במערכת או לא. בכל מקרה, ההכרעה היא בידי המשתמש.

על מנת לקבל תמונה מלאה על ההשקעה של מיקרוסופט בנושא, חשוב לציין כי Windows 2000 , תומכת ביותר מ-11,000 התקנים, כגון: מדפסות ישנות רבות, סורקים ומצלמות דיגיטליות.

נשמע מסובך?
לא למשתמש הממוצע. הממשק של Windows 2000 Professional הוא אינטואיטיבי מאוד. וכך, מי שעבד על מערכות ההפעלה של מיקרוסופט מאז שחרורה של Windows 95 לשוק, יוכל להתחיל לעבוד עליה לאחר הדרכה קצרה מאוד בת שעות ספורות.

למרות שסביבת העבודה נראית מוכרת, אין זה אומר שלא הוכנסו בה שיפורים שהופכים את העבודה של Windows 2000 Professional לנוחה מאי פעם ולמתאימה מאוד עבור מחשבים ניידים בארגון.
טכנולוגיה חדשה של שיתוף הקבצים עם הרשת יוצרת קשר הדוק עם השרת ומאפשרת למשתמש זמינות מלאה למידע.
Windows 2000 Professional שומרת בתחנת הקצה תמונת מצב של הקבצים ואתרים באינטרנט החשובים למשתמש שעובד עליה, בין אם הוא מחובר לרשת במקום העבודה או שהוא נמצא מחוץ לו.
בנוסף, מערכת ההפעלה תומכת בחיבורים לטלפונים סלולריים ובטכנולוגיה המתפתחת של העברת מידע בין מחשב נייד למשנהו, באמצעות חיבור אינפרא אדום. כל הפעולות הללו, חשוב לציין, נעשות מתוך הקפדה חסרת תקדים על בטיחות העברת הקבצים ברשת.



סטנדרטים חדשים בתחום אבטחת מידע

לדעת ירון אלי, חלונות 2000 היא מערכת ההפעלה המאובטחת ביותר ששיווקה מיקרוסופט מעודה. היא תומכת בתהליכי פיתוח מאובטחים ומציעה אבטחה מבוססת סטנדרטים, דבר ההופך אותה לסביבת עבודה מאובטחת ביותר עבור ארגונים.

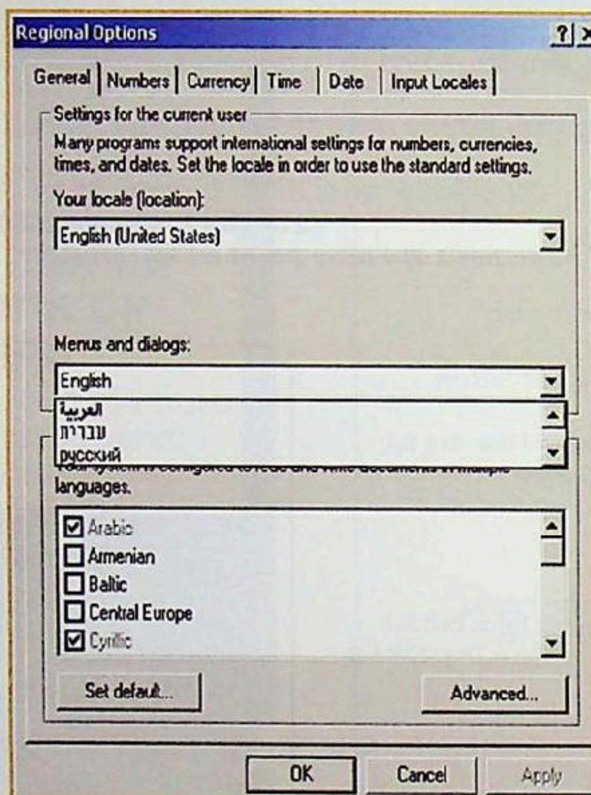
ירון מספר, שאבטחת המידע במערכת ההפעלה החדשה של מיקרוסופט מציבה לתעשייה כולה סטנדרטים חדשים שיסייעו לארגונים להרחיב את פעילותם העסקית באינטרנט.

לראשונה, כל משתמש יכול להצפין את התוכן של המידע שאותו הוא רוצה לשלוח ברשת, וכך להיות שקט לחלוטין שרק הנמען יוכל לפתוח אותה באמצעות "מפתח" דיגיטלי מוסכם.

אבטחת המידע היא דרישה תובענית מתבקשת, כאשר מדובר בעשיית עסקים באמצעות רשת האינטרנט.

בנוסף, חשוב לציין כי מערכת ההפעלה החדשה תומכת ב-XML והיא, למעשה, התשתית המיטבית ליישומי Web כיום, כגון, מסחר אלקטרוני.

דוגמה טובה לפשטות ולנוחות השימוש ב-Windows 2000 Professional - התפריטים שעברו תהליך של פרסונליזציה.
ירון, שמדגים זאת בזמן אמת, מראה כיצד Windows 2000 Professional מסייעת בהעלאת פריון העבודה של המשתמשים באמצעות ממשק פשוט ונבון יותר.
הרכיב החדש מתאים את התפריטים לסגנון העבודה של המשתמש, בהציגו את היישומים הנמצאים בשימוש תדיר בלבד, ובהסתרת פריטים שאינם נמצאים בשימוש זמן רב.
אלגוריתם מוכלל עוקב אחר השימוש בתכניות, בקיצורי דרך ובקבצים שהמשתמש ניגש אליהם דרך תפריט התחל.
יעיל, נכון ופשוט.



"תמיכה בכל השפות הקיימות"

מאפיין נוסף שיעזור לחברות הפועלות בסביבה עסקית בינלאומית, הוא טכנולוגיית Unicode שמספקת אפשרויות חסרות תקדים למשתמשי קצה ולמנהלי מערכת.

"Windows 2000 תומכת בכל השפות הקיימות,"
מסביר ירון בלא מעט גאווה. כשמשתמש ישראלי מתיישב על מחשב זר שמצויד ב-Windows 2000 בכל מקום בעולם, הוא לא ייאלץ לבזבז זמן על הורדת פונטים, התקנתם ושינוי הגדרות המערכת. הטכנולוגיה החדשה מאפשרת לדובר כל שפה לראות עמודי Web, או מסמכי Word, בשפתו שלו וללא צורך בשינויים מערכתיים מעיקים.

"יש כבר בארץ מספר חברות שיש להן בסיסים בארצות אחרות, כגון אורבוטק, שעברו ל-Windows 2000 ומבחינתן זה הפתרון שחיכו לו זמן רב."

המשתמשים של Windows NT, מערכת ההפעלה העסקית הקודמת של מיקרוסופט שידועה ביציבות הרבה שלה, דרשו גם הם לעבוד עם מערכת שתספק להם את הממשק הידידותי ואת אפשרויות זיהוי החומרה המצוינות שמאפיינות את Windows 98, תוך כדי שמירה על היציבות ועל האמינות של מערכת ההפעלה העסקית הקודמת.

כדי להקל על המשתמש אפילו יותר, התווסף לתפריט כיבוי המערכת מצב שמאפשר למשתמש לחזור בדיוק אל אותו חלון שהיה פתוח, לפני שהוא כיבה את המערכת.

"Windows 2000", מסביר ירון, "למעשה 'מצלמת' את המסך בשעת הכיבוי של המערכת, ומאפשרת למשתמש להתחיל את העבודה בדיוק במקום שבו הוא היה בפעם האחרונה שבה עבד על המחשב."

בנוסף, מבטיח ירון כי זמן קצר לאחר השקת הגרסה הרגילה ב-17 בפברואר, תצא בישראל גם הגרסה שכוללת ממשק עברי מלא.

לאור הביקוש הרב שכבר מסתמן ל-Windows 2000, וכדי לסייע לארגונים רבים ככל האפשר להטמיע את מערכת ההפעלה החדשה, מספר ירון שמיקרוסופט כבר הכשירה עד כה מעל ל-1,500 אנשי מקצוע. אלה יוכלו, מיד עם צאת המוצר לשוק, לספק ללקוחות שירותי תמיכה ברמה גבוהה.



קוראים יקרים, שלום!
במזל טוב אנחנו פותחים מדור חדש שבוודאי היה חסר לחלק מכם, והוא - **זה רעיון!**
מטרתנו היא לפרסם בכל חודש תוכנה אחרת שאחד הקוראים יתכנת בשפות - **Pascal, C/C++, Visual Basic, Delphi**.
לכן, אנו קוראים בזה לכל המתכנתים הצעירים 'הנושאים עיניהם לתהילה', לשלוח אלינו כל תוכנה ומשחק שכתבו באחת השפות הנ"ל.
יש לשלוח את קוד המקור ואת התוכנה/המשחק.

בנוסף, נשמח לענות על כל שאלה שתשלחו אלינו בענייני תכנות באחת השפות הנ"ל.

את כל החומר יש לשלוח בדואר אלקטרוני אל:
comfun@inter.net.il.
כפתיחה, נפרסם משחק פשוט וקל בשפת Visual Basic:

יותם הרחול וניר קוריס

איקס-מיקס-דריקס

דרגת קושי: ★

כך נראה הטופס:

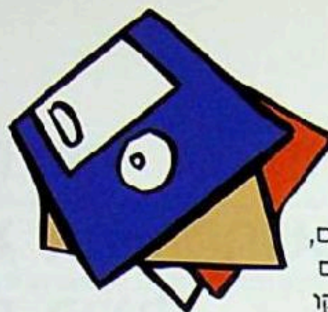
Label1	Label2	Label3
Label4	Label5	Label6
Label7	Label8	Label9



פורסים 9 תוויות (Label) מסודרות, כמו בתמונה שעל הטופס.
מוחקים מכל תווית את תוכנה (Caption).
ניתן לעצב את הגופן של התוויות.

הקוד:

```
Dim player As Boolean
Private Sub Form_Load()
player = False
End Sub
Private Sub Label1_Click()
If Label1.Caption = "" Then
 If player Then Label1.Caption = "O": player = False: Exit Sub
 If Not player Then Label1.Caption = "X": player = True: Exit Sub
End If
End Sub
Private Sub Label2_Click()
If Label2.Caption = "" Then
 If player Then Label2.Caption = "O": player = False: Exit Sub
 If Not player Then Label2.Caption = "X": player = True: Exit Sub
End If
End Sub
Private Sub Label3_Click()
If Label3.Caption = "" Then
 If player Then Label3.Caption = "O": player = False: Exit Sub
 If Not player Then Label3.Caption = "X": player = True: Exit Sub
End If
End Sub
Private Sub Label4_Click()
If Label4.Caption = "" Then
 If player Then Label4.Caption = "O": player = False: Exit Sub
 If Not player Then Label4.Caption = "X": player = True: Exit Sub
End If
End Sub
Private Sub Label5_Click()
If Label5.Caption = "" Then
 If player Then Label5.Caption = "O": player = False: Exit Sub
 If Not player Then Label5.Caption = "X": player = True: Exit Sub
End If
End Sub
Private Sub Label6_Click()
If Label6.Caption = "" Then
 If player Then Label6.Caption = "O": player = False: Exit Sub
 If Not player Then Label6.Caption = "X": player = True: Exit Sub
End If
End Sub
Private Sub Label7_Click()
If Label7.Caption = "" Then
 If player Then Label7.Caption = "O": player = False: Exit Sub
 If Not player Then Label7.Caption = "X": player = True: Exit Sub
End If
End Sub
Private Sub Label8_Click()
If Label8.Caption = "" Then
 If player Then Label8.Caption = "O": player = False: Exit Sub
 If Not player Then Label8.Caption = "X": player = True: Exit Sub
End If
End Sub
Private Sub Label9_Click()
If Label9.Caption = "" Then
 If player Then Label9.Caption = "O": player = False: Exit Sub
 If Not player Then Label9.Caption = "X": player = True: Exit Sub
End If
  End Sub
```



חידת החודש

מיצאו דרך לקצר את הקוד הנ"ל ל-9 שורות. שנו את המשחק כרצונכם, כך שהוא יוכל לבדוק אם מישהו ניצח או שיש תיקו בסוף המשחק.
את הפתרונות יש לשלוח לכתובת המצוינת בתחילת המדור.

טיפ החודש

ניתן לגרום לתוכנה ב-Visual Basic לשלוט בכיבוי המחשב.
לשם כך יש לכתוב בשורה הראשונה של קוד התכנית את השורה הזאת:

```
Private Declare Function ExitWindowsEx Lib
"user32" (ByVal uFlags As Long, ByVal dwReserved
As Long) As Long
```

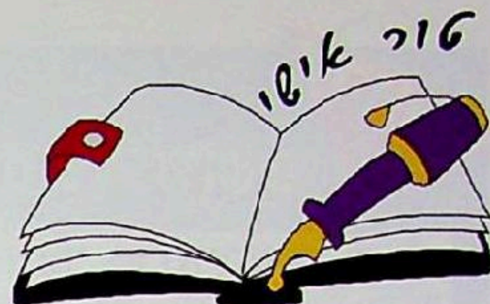
כמו כן במקום שרוצים לבצע בו את כיבוי המחשב (למשל: בלחיצה על Command1), יש לכתוב את הפקודה הזאת:

```
Private Sub Command1_Click()
ExitWindowsEx 1,0
End Sub
```

במקרה זה, יתבצע כיבוי מלא של המחשב בלחיצה על Command1.

ניתן גם לגרום להפעלה מחדש, לניתוק מהרשת ועוד, על ידי שינוי הספרה 1, שלאחר המלה ExitWindowsEx, לספרות אחרות.
(לדוגמה: הספרה 0 תגרום לניתוק מהרשת.)





איך לשדרג את המחשב מבלי לפשוט את הרגל

איציק אהרונוב

הוטלה עליי משימה - לשמש יועץ בבחירת חומרה עדכנית למחשב ישן.
מה אומר לכם, קוראיי היקרים, היו לי כבר משימות קלות יותר...

ראשית כול, התקציב
הוא היה 'בינוני ומעלה'.
השתדלנו לחסוך פה ושם, אבל, בסופו של דבר הגענו למסקנה הידועה והבעייתית ביותר של עולם המחשוב העכשווי -

גם אם קונים את המחשב הטוב ביותר שמציע הספק, בעוד תקופת מה - כרבע שנה עד למחצית השנה - המחשב יהיה מיושן. במיוחד כשהמחשב מיועד, בעיקר, למשחקי מחשב, כי התוכנה שלהם היא התובענית ביותר שניתן להפעיל כיום על ה'גולם'.

הבעיות החלו כבר בשלב הראשון - **מהירות.** האם לבחור בפנטיום 3 במהירות 450, או במהירות הרבה יותר גבוהה, בסביבות ה-550 מגה-הרץ, שמעלה את מחיר המחשב ביותר מאלף שקל?

הייתה גם בעיית **לוח-האם.**
קיימת אפשרות, בהתאם למעבד שבסוף בחר (500 מגה-הרץ), לקנות לוח שמתאים למעבד בצורה סבירה ביותר, אבל אם מוסיפים 200-300 שקל, ניתן לקנות לוח הרבה יותר מתקדם, שבסופו של דבר, מאפשר ביצועים טובים יותר.

כשהגענו לשלב **הזיכרון הפנימי,** היינו נבוכים.
האם כדאי לשלם כ-500 שקל בעבור הוספת 64 מ"ב, כך שיהיו במחשב 128 מ"ב של זיכרון פנימי, או להשאיר את המצב כפי שהוא?
והרי ידוע, ככל שיש יותר זיכרון פנימי במחשב, הוא יפעל הרבה יותר מהר, במיוחד במערכות הפעלה מסוג חלונות 95 ומעלה שמשתמשות בזיכרון וירטואלי ללא הרף.

בדיסקים הקשיחים הקצב היה הרבה יותר מטורף.
בתוספת של כ-70 ש"ח, ניתן לקנות דיסק קשיח גדול ב-3 גיגה-בית יותר!
אם מוסיפים כ-100 שקל ל-70 הקודמים, אפשר להוסיף עוד כמה גיגות, וכך זה נמשך, עד שלא יודעים איפה לעצור...

גם **במסכים** היינו צריכים להתחבט בשאלה: האם לקנות את המסך הטוב והשטוח בעולם, או שכדאי לחסוך כ-500 שקל ולהסתפק במסך שהוא מן הטובים בעולם בלבד?
שאלות, שאלות, שאלות...

אבל, ההתלבטות הגדולה ביותר הייתה בתחום **המולטימדיה.**
ואם לפרט יותר :
האם לקנות כונן תקליטורים במהירות כפול 50 הטוב מסוגו, או שכבר כיום, כשאין לו שימוש מי-יודע-מה, לקנות כונן DVD מן הטובים בשוק (אם כבר, אז כבר...) ולייקר את המערכת בעוד (לפחות) כ-1300 שקל?

זוהי, בעצם, הבעיה הגדולה הניצבת מול מי שרוצה לקנות מחשב:
האם לקנות את הטוב ביותר כיום, או שעדיף לחכות חודשיים-שלושה ולקנות את אותו הדבר ב-20% פחות (כשהוא כבר לא יהיה הדבר הלוהט)?
הרי ממילא יבוא אז משהו חדש, המחירים יירדו והמבחר יגדל, וחוזר חלילה...

זוהי החלטה קשה מאוד, במיוחד עבור האנשים שרוצים תמורה מושלמת לכספם, מפני שהם יודעים שבעוד מספר חודשים בלבד כבר לא יהיה הכסף מצוי בידם, על מנת לקדם ולשדרג את המחשב לאופנה שתבוא. לכן, אם קונים משהו היום רוצים לקנות את המיטב.

אבל, מחירו של הדבר ה-'כמעט הכי טוב' יכול להגיע ממש בקלות עד ל-10,000 שקל!

אז מה עושים?
קודם כול, חשוב שנבהיר לעצמנו, לאילו שימושים נועד המחשב שנקנה. מהתשובה לשאלה זו ניתן להסיק המון מסקנות ואף לחסוך המון כסף:
אם המחשב מיועד בעיקר לעבודה עסקית בבית, אין צורך בכל הצעצועים והאביזרים שמצריך מחשב שמיועד למשחקים, וניתן אפילו, על חשבון מאיצי המסך למיניהם וכונני ה-DVD, לקנות יותר זיכרון פנימי, מעבד יותר מהיר, או את הלוח עם התצורה הפנימית הטובה ביותר...

או - אתם יודעים מה?
פשוט לחסוך את כל אלפי השקלים הללו ולנצלם למשהו אחר. וכך, אם מדובר בסופר-מחשב לצורך עבודה עסקית, ניתן להגיע ליופי של עסקה במחיר נמוך, יחסית, של כ-5000 שקל, מחיר שמתגמד, לעומת מחירה של מערכת המשחקים 'הסבירה-ומעלה', שאינו נמוך מ-7,500 ש"ח.

לכן, לפני שאתם קונים את מחשב חלומותיכם, שבו ושיקלו -
באיזה תחום הוא ישמש אתכם הכי הרבה?
איפה תוכלו לקצץ?
איפה תוכלו להוסיף על חשבון הסרה ממקום אחר?
לאיזה חלק אתם בכלל לא זקוקים?

עשו את החשבון הנכון, ולבסוף תגיעו לסכומים הרבה יותר הגיוניים ממה שמציעים לכם הסוחרים כ"מערכת החלומות".
הרי לכל אחד חלום שונה מחלומם של אחרים, ולפני שכל העסק יהפוך לסיוט, חישבו על הכול, ובעיקר -
לעולם אל תשכחו לנצל לטובתכם את התחרות שקיימת בשוק.
קנייה נעימה!



על כל שאלה - תשובה

איציק אהרונוב
הכתובת לשאלות: comfun@mikud.org

ש: האם ישנה דרך לעבור בין מספר מסמכים פתוחים באקסל, מבלי להשתמש בתפריט "חלון" או בתפריט "קובץ" (הקבצים שנפתחו לאחרונה)?

ת: כמעט בכל מוצרי אופיס ישנה אפשרות לעבור בין כל החלונות הפתוחים בעזרת רצף המקשים CTRL+F6, כך זה גם באקסל.

ש: שמעתי שבימים אלה ניתן ממש לרכוש שירי MP3 דרך אתר ישראלי, האם זה נכון, ואם כן, מהי כתובת האתר?

ת: אכן, זה נכון, וניתן לומר שאלה הם ניצניה של מהפכה של ממש.
כתובת האתר היא:

www.GoMusic.co.il

(באתר נמכרים גם דיסקים, ספרים, משחקים וכו'.)
כרגע, מבחר שירי MP3 לרכישה באתר אינו כל-כך גדול, אך ללא ספק, זוהי התחלה טובה.

ש: היכן ניתן להוריד גרסאות מלאות של התוכנה Delphi 5 ותוכנות אחרות? (הערה: רק בשבוע האחרון נתקבלו בתיבת המערכת עשרות רבות של שאלות דומות.)

ת: הורדה מן הסוג הזה אינה חוקית ונחשבת לעבירה חמורה ביותר על חוקי זכויות היוצרים. כמו כן, אנו פונים אל קהל-קוראינו ומבקשים, שלא לשלוח אלינו שאלות מן הסוג הזה. פירטיות בתוכנות היא מכה קשה מאוד, וישראל או-טו-טו נכנסת לרשימה השחורה של משווקי התוכנות העולמיים.
אנא מכם, אל תחמירו את המכה הזאת ואל תיטלו חלק בפשע הזה.

ש: האם ישנה דרך ממוחשבת שבה אפשר לתקשר עם לשכת הגיוס ועם צה"ל בכלל? הייתי רוצה לקבל המון תשובות אודות גיוסי הקרב ובא, ולא תמיד אני יכולה לגשת ללשכת גיוס ולשאול.
האם יש פתרון?

ת: יש פתרון, ואפילו פתרון יוצא מן הכלל, והוא בא בדמות האתר הרשמי של צבא ההגנה לישראל בכתובת המיוחדת:

www.idf.il

האתר כולל כמעט כל מידע אפשרי אודות צה"ל, מסלולי הגיוס וכו'. ודבר נוסף: צה"ל השיק לאחרונה אתר חדשני ומתקדם בשם "עולים על המדים", ובו ניתן לקבל מידע אישי (בעזרת קוד גישה מיוחד) ולבצע כמעט את כל ההתקשרויות שלכם עם הלשכה, הישר מן הבית, מבלי לנסוע ללשכת הגיוס ומבלי להמתין על קו הטלפון...
כתובתו:

www.aka.idf.il/giyus

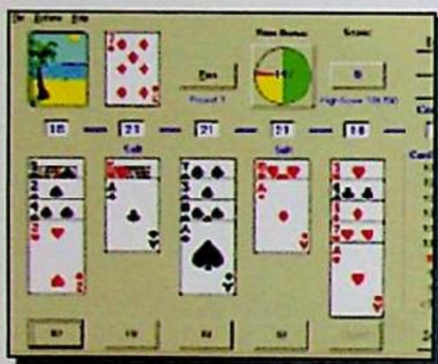
ש: אני אוהב מאוד לשחק משחקי קלפים, למשל: פוקר, בלאקג'ק, סוליטר וכדומה, והייתי רוצה לנסות לשחק משחקים אלה כשאני משחק מול המחשב. על אילו מותגים אתם ממליצים?
(הערה: אינני מומחה מחשבים, לכן, חשוב שהפעלת המשחקים תהיה פשוטה וקלה ככל האפשר.)

ת: אנחנו ממליצים בחום על מוצריה של חברת התוכנה UltiSoft Inc.
לחברה עשרות מותגים בתחום משחקי הקלפים, ההימורים ומשחקי מזל אחרים. הסימולציות די קרובות למציאות, ולמי שלא מתמצא במשחק זה או אחר לכל מותג מצורף מדריך מקיף מאוד עם כל החוקים, ההוראות והעצות.

את כל המותגים ניתן להוריד מהרשת בגרסתם השיתופית בכתובת:

www.ultisoft.com

בהצלחה!



ש: מה צריך שיהיה, על מנת להוריד שירי MP3 ולהקשיב להם? האם דרוש רכיב מיוחד כלשהו במחשב?
היכן אפשר להוריד שירי MP3 מפורסמים ולהיטים באינטרנט?

ת: כל מה שצריך שיהיה במחשב, על מנת להקשיב לשירי MP3, הוא כרטיס קול בסיסי ומעלה, מעבד בעל מהירות גבוהה ורמקולים המחוברים לכרטיס הקול. ככל שאלה טובים יותר, איכות הצליל המופק מן המחשב תהיה גבוהה יותר. אסור גם לשכוח שצריך גם שטח אחסון רב על גבי הדיסק הקשיח, מפני שככל שאוסף השירים יגדל צריך יותר ויותר מקום על הדיסק.
לגבי הורדת שירים באינטרנט, חשוב לדעת, שהורדת שיר MP3 שהודגם קודם לכן מתקליטור מסחרי, היא פעולה בלתי חוקית ועבירה ברורה על חוקי זכויות יוצרים. איפה בכל זאת אפשר להוריד שירי MP3 שיועדו לכך שיורידו אותם? באתרים גדולים וחוקיים, למשל, mp3.com ודומיו.
האזנה נעימה.

בוא הביתה!



עשה מנוי

שנתי ב-319 ש"ח וקבל -
12 ירחונים + 12 תקליטורים + מתנה
לבחירת המתנה - צלצל והזמן כבר היום

המחירים כוללים מע"מ, עד גמר המלאי. דמי טיפול ומשלוח של המתנה 20 ש"ח, המבצעים יכולים להשתנות בכל עת, התוכנות מסופקות ללא קופסת קרטון.

מחשבים וכיף, רחובות, ת.ד. 1487 טל' 08-9364994, פקס: 08-9364786

850,000 גולשים רוצים לקנות ב:

יריד מחשבים אינטרנט וכיף

יריד המכירות היחיד של ענף המחשבים, האינטרנט והגאדג'טס לקהל הרחב, בחופשת הפסח, 17-14 באפריל, גני התערוכה ת"א.

קבוצת **אנשים ומחשבים** נותנת לך הזדמנות ייחודית ויחידה לפגוש מקרוב את הלקוחות שלך. עשרות אלפי פריקים של מחשבים, תוכנות, אינטרנט, היי-טק ומדיה יבואו לשם לראות מה יש לך להציע להם, ואתה תוכל להכיר אותם, לעניין אותם, להדליק אותם, או במילים אחרות- **למכור**, **למכור למכור**.

- ☐ מחשבים שולחניים
- ☐ מחשבים ניידים
- ☐ צורבים וסורקים
- ☐ מסכים שטוחים
- ☐ PDA ומחשבי כף יד
- ☐ מצלמות דיגיטליות
- ☐ מדפסות ועכברים

- ☐ מערכות מולטימדיה
- ☐ אינטרנט בכבלים
- ☐ אינטרנט בלויינים DBS
- ☐ אינטרנט ADSL-ISDN
- ☐ אינטרנט סלולארי
- ☐ קונסולות משחקים
- ☐ תיאטרון ביתי

- ☐ ספרים ועיתונים
- ☐ DVD ,MP3
- ☐ LDC PROJECTORS
- ☐ PC/TV
- ☐ ISDN/ASDL
- ☐ CD-ROMS
- ☐ ספרים אלקטרוניים





ייזום וארגון: ISRAEL אנשים ומחשבים WWW.PEOPLE-AND-COMPUTERS.CO.IL

שיווק והפקה: חלום

בחסות: משב"ם

שריין ביתן תצוגה. חייג למתן חמו: 5356420

הפנינג פסח PC